1993年6月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第9号通巻59号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

ここまでやるか!! ストⅡダッシュ超爆裂3大企画!!!

マルカツ 勝 PCエンジン

特別定価 520yen

6月号 1993



天外魔境 風雲カブキ伝
卒業 グラデュエーション
モンスターメーカー 闇の竜騎士
ラングリッサー 光輝の末裔
ウィザードリィⅠ・Ⅱ
雀偵物語3 セイバーエンジェル
風の伝説ザナドゥ

読者参加MAILゲーム ブルーフォレスト神話 本格スタート！

巻頭特集 イースⅣ コミックも大人気連載中！

ストリートファイターⅡダッシュ

付録1 全キャラ完全技ブック　付録2 超特大ポスター

本誌連続大特集 必殺連続攻撃14ページ

A列車で行こうⅢ　センターとじ込み　編集長おすすめ経営ガイド


20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
オレ様の前に立つんじゃねえ!!

風雲カブキ伝

天外魔境

FAR EAST OF EDEN

「天外魔境II」から1年…。
なにぃ？ 今度は京都の女がさらわれたぁ？
敵は恐怖の大門教だとぉ？
海を越えてロンドンへ行けだぁ？
え〜い、めんどくせぇ! 全部まかせやがれ!
世界の女はオレ様が守ってやるゼ!!

スタッフ

制作・総指揮 — 工藤裕司
原作 — P・H・チャダ
企画・監修 — 広井王子
エグゼクティブプロデューサー — 中野忠博
監督 — 中本伸一
演出 — 竹部隆司
脚本 — 藤原茂樹
絵師 — 荒井弘二
音楽監督 — 辻野寅次郎
題字 — 田中公平

石塚静夫（禅）

キャスト

カブキ団十郎 — 山口勝平
世阿弥 — 速水 奨
富士山 — 塩屋 翼
阿国 — 牧瀬里穂（特別出演）

7月10日（土）発売
希望小売価格
7,800円（税別）

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Roland Sound Space

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

1993⑥VOL.59■発行＝角川書店

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

1993 6月号［目次］

ART DIRECTION TOSHIAKI ISHII [brahman]
ILLUSTRATION KATSUTOSHI FUJIOKA
COVER DESIGN YASUO SATO [brahman]
LOGO DESIGN KAZUO TAKAGI [AR＋DA]

CONTENTS

ここまでやるか!! ストⅡダッシュ 超爆裂3大企画!!!

GAME TITLE アイウエオ順





IIダッシュは勝(マルカツ)におまかせっ!

ストリートファイターIIダッシュ

別冊付録1 全キャラクター完全技ブック

別冊付録2 特大オリジナルポスター

※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です

GAME DATA

- CD-ROM
- スーパーCD-ROM
- 新旧CD-ROM両対応
- Huカート（数字はメガ数）
- GT対応
- PC・SG両対応
- スーパーグラフィックス専用
- バックアップ対応

- RPG ロールプレイング
- A-RPG アクション・ロールプレイング
- STG シューティング
- ACG アクション
- AVG アドベンチャー
- SLG シミュレーション
- SPG スポーツ
- PZG パズル
- A-PZG アクション・パズル
- DC デジタル・コミック
- TBG テーブルゲーム
- ETC その他





巻頭大特集

イース建国の真相がすべて語られる話題の新作ついに登場

Ys IV The Dawn of Ys

ハドソン／12月発売予定／価格未定／A・RPG

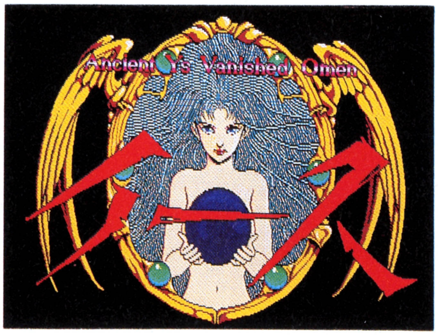
複雑な運命の糸で結ばれ、天空の古代王国イースへと導かれた、勇者アドル・クリスティン。再び、旅立つアドルの行く手にも、イースの光は届いているのだろうか。新たなる歴史が今始まる。

※画面は開発中のものです。
※★印のイラストは本誌「イース　太陽の仮面」連載中の奥田ひとし先生の描きおろしです。
※イラストはイースⅣの原設定イラストであり、PCエンジン版のキャラクターとは異なる場合があります。
※本文中の「イースⅠ」「イースⅡ」は、PCエンジンROM²版では「Ancient Ys Vanished」として、「イースⅢ」は「Wanderers From Ys」として発売されています。

名作RPG「イース」の世界は、

■始めはパソコン版、それからファミコン版へと広がる。

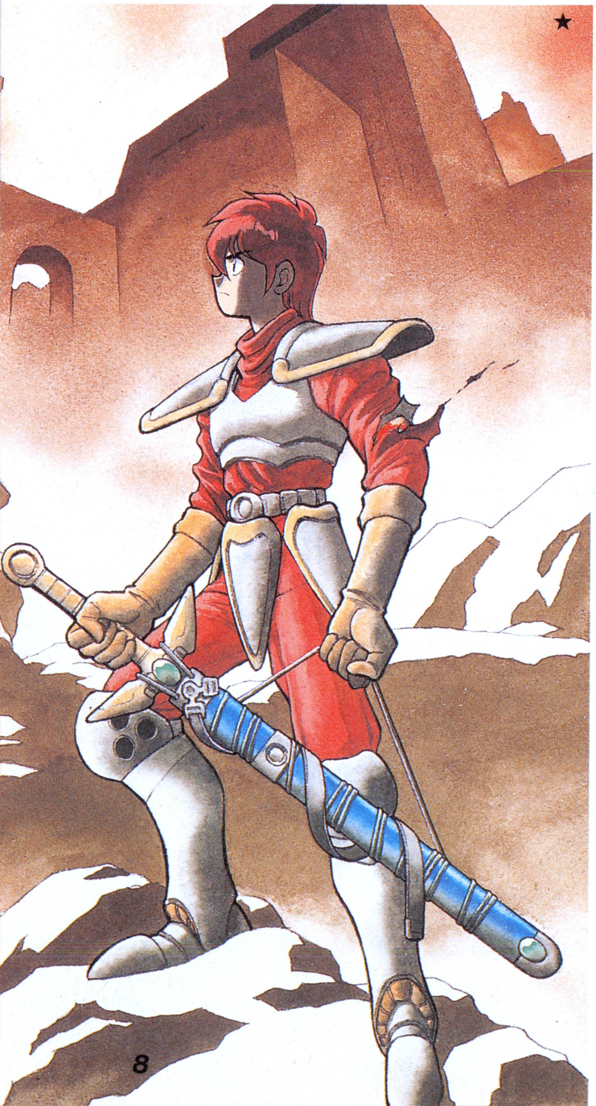
'87年に発売されたPC88版から始まった「イース」シリーズは、そのシナリオの壮大さ、グラフィックの美しさ、画期的なゲームシステムで、パソコンゲームファンを圧倒した。アッというまにファンの心をつかんだ「イース」は、PC98版、MSX²版、FM77版等、数々のパソコンに移植され、その後ファミコン、セガ・マークⅢにも移植された。ファミコン、セガ・マークⅢ版では、各機種に合ったアレンジが施されており、パソコン版で1度遊んだ人でも、全く新しいゲームをプレイするように楽しめる作りになっていた。「イース」の世界は、大きく広がったのである。



⬆名作「イース」の地位を不動のものにしたPC98版。この1作でRPGファンが倍増したのだ。



⬆ユーザー層を広げたファミコン版。独特の味付けで、ファミコンならではの「イース」を作り上げた。



■そしてPCエンジンの時代へ…!!

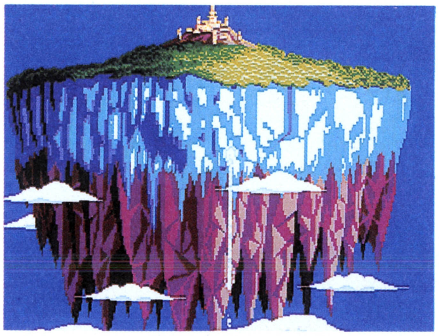
「イース」が、多くのゲームファンに高く評価されている理由のひとつとして、美しいグラフィックが挙げられるが、そのグラフィック部分の評価を最大値まで引き上げたのが、PCエンジン、CD-ROM²版だった。「Ⅰ」、「Ⅱ」のシナリオとしては、エステリア国を舞台に、シリーズ通しての主人公、アドルが幻の国「イース」へと導かれ、冒険の旅を繰り広げる、というもの。ハードの特性を十分に生かした、PCエンジンならではのビジュアル&サウンドの効果で「イース」シリーズは、今までにないゲームに生まれ変わったのだ。



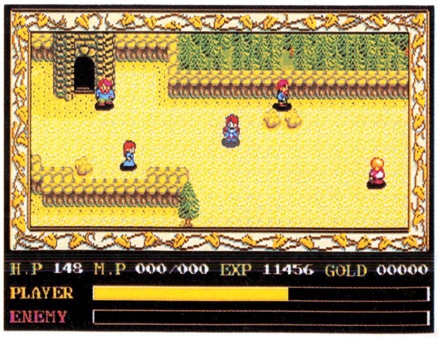
⬆「Ⅰ」の画面。グラフィックの美しさは、やはりさすが!



⬆6冊のイースの本を求めてアドルは旅立っていくのだ。



⬆天空に浮ぶイースの国。アドルを待ちうけるものは?



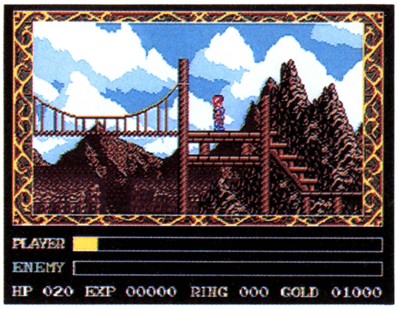
⬆「Ⅱ」のスタート地点、ランスの村。新らしい冒険の始まり。

こ〜んなにも壮大なのだっ!!

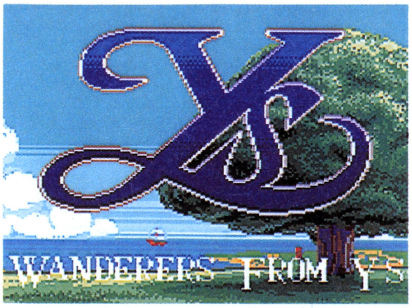
■そして「Ⅲ」から「Ⅳ」へ……。 ファンの期待が高まる。

そしてついに、CD-ROM²版としては記憶に新しい「イースⅢ」の登場となる。この「Ⅲ」ではゲームデザイン上、かなり今までと違った試みがなされている。アクション性を重視し、敵との戦闘はもちろん、ダンジョン内のトラップ等も微妙な操作を必要とする、いわゆるアクションRPGとして仕上げられているのだ。この作品は、今でもマニアックな「イース」ファンに高い支持を受けている。

今回いよいよ正式発表となった「イースⅣ」は、どちらかというと「Ⅰ」「Ⅱ」に近いゲームシステムになる予定だというが、詳しい内容は遊んでのお楽しみというところだ。

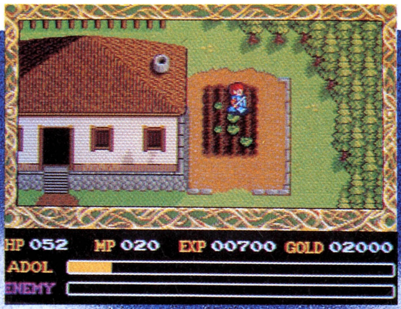


⬆「Ⅲ」の特徴的な画面。アクション性たっぷりだ。

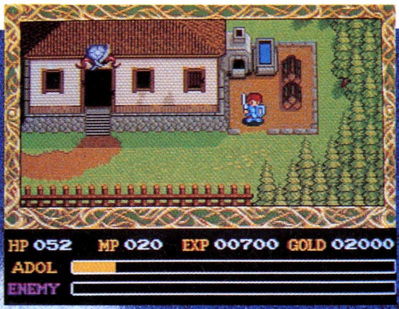


⬆内容的には「外伝」という感じ。ドギの故郷が舞台。

Ⅳの画面だ



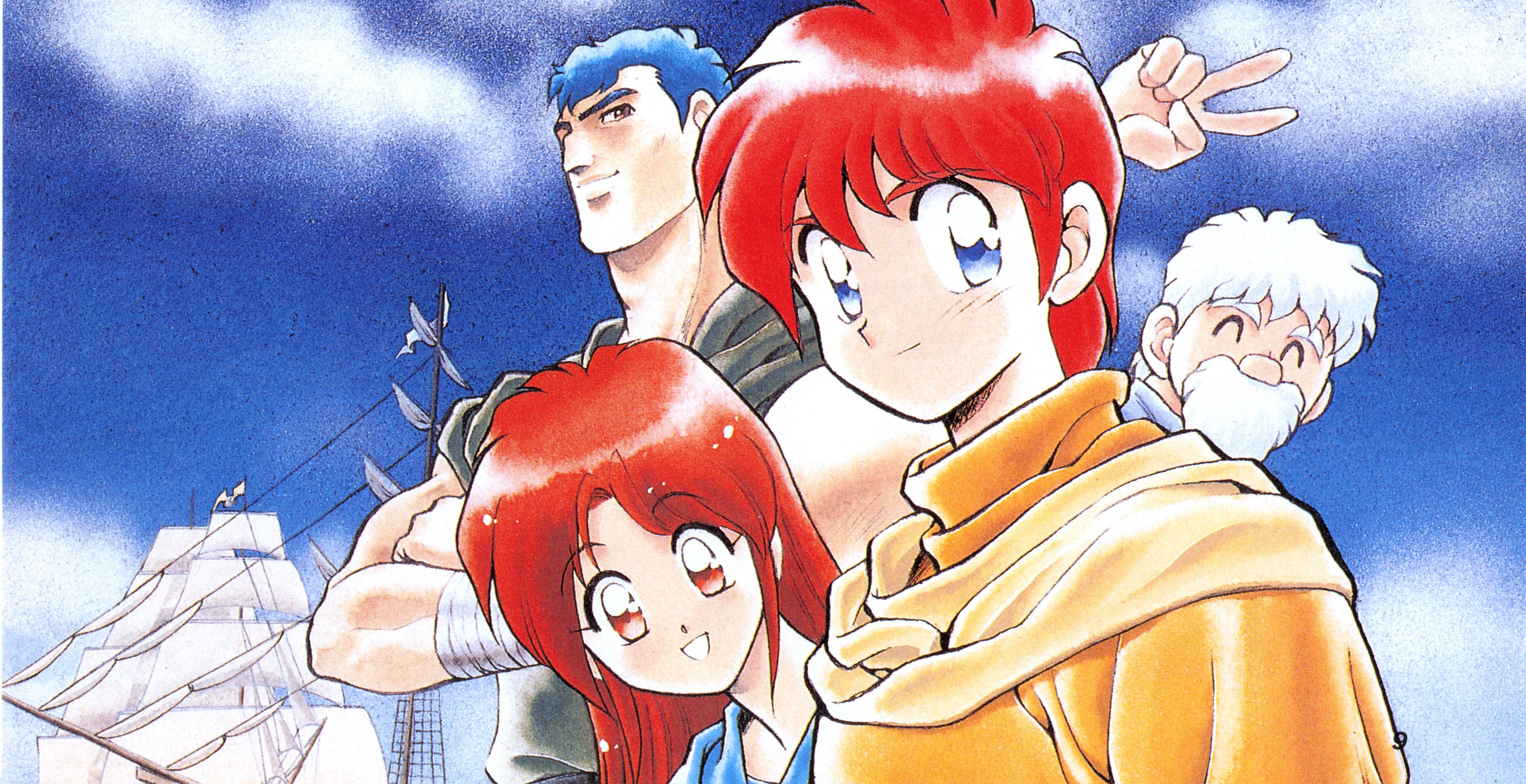
⬆そして待ちに待った「イースⅣ」の画面なのだ!



⬆村の中はこんな感じ。ここは最初に来る村かな。



⬆ダンジョンも立体的で美しい。でも手ごわそう。



「イースⅣ The Dawn of Ys」

■新システムが続々登場する!!

■細かいところも確実にパワーアップ!?

「イースⅣ」には、今までなかった新システムがいろいろありそうなんだけど、その中でもアクション的に楽になりそうなのが、斜め移動システムだ。これはマイキャラ、つまりアドルがスムーズに斜め移動できる、画期的なシステム、戦闘中などは、かなり有効に活用できそう！　早く操作してみたいね。



■魔法はいったいどんなことができる!?

戦闘のお楽しみ、攻撃魔法もぐーんと面白くなるぞ。なんと「ため射ち」することによって、さらにド派手&エキサイティングにパワーアップするのだ。それとおなじみ変身魔法に新しいフィーチャーが採り入れられたらしい。「イースⅣ」では今までと違う魔法体験ができそうなのだ。

■アイテムの数も、ぐんと増えるぞ!!

「イースⅣ」に登場する予定になっているアイテム数は、全48個（4月現在）。開発中だから、この数字はまだ増えるかもしれないけど、今の段階ですでに「イースⅡ」の1.2倍もある。アイテムが多いってことは、それにからむイベントもあるってこと。これだけでもシナリオの壮大さがうかがえる。

■敵キャラクターはこうなる!!

ザコキャラ100体、ボスキャラ20体（これもまだまだ4月現在の数字だけどね）登場予定！と聞いただけでもワクワクするんだけど、その上この敵キャラたちが、いろいろな特殊能力をもっていて、出現エリアもまた特殊だったりする、なんていう話があるのだ。これはつまり、戦闘がかなりストラジティック（戦略的）になる、ということ。いままでの「イース」とは、ちょっと違う戦略が必要になるかもね。

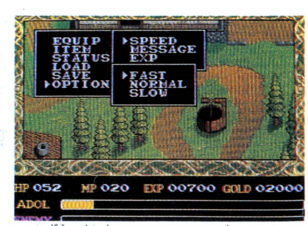


■新しいパーティー・バトルシステムとは!?

未確認情報だけど、今回なんとパーティー・バトルシステムが取り入れられるらしいのだ。これはシナリオ上、仲間になったキャラが戦闘に参加してくれる嬉しいシステムなんだけど、誰が仲間になるかはまだ秘密。きっと××とか、○○とか……!?



⬆ステータス表示はこんな感じになる。



⬆移動や会話のスピードを変えられる。



⬆魔法はこんなふうになるのだ。迫力。



⬆装備表示はまだ開発中の画面だけど。

はこうなる!! ポイントはここだ!!!

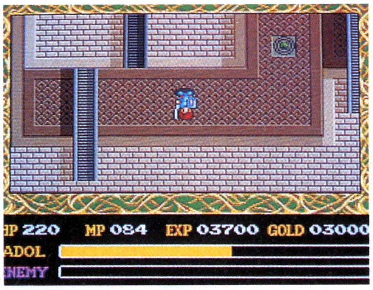
■ゲーム内容は!?

■新企画のダンジョンも登場する!!

この下の新画面を見ていただければ一目瞭然、なんだけど、「イースⅣ」には今までのRPGではなかなか実現しなかった新企画のダンジョンが登場するのだ。このダンジョンは、まるでエッシャー（だまし絵で有名な画家）の絵の中から抜け出たような、不思議な作りになっている。さて君はこのラビリンスから抜け出ることができるだろうか？



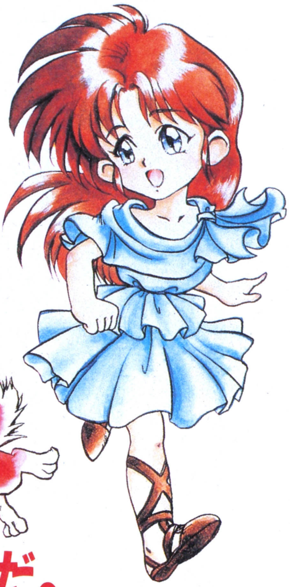
⬆はい、これがいわゆる普通のダンジョンです。頭がどっちを向いてるかよく確認してください。



⬆で、これが幻覚のダンジョン。ワーププレートを踏むと裏側にワープしてしまうらしい。

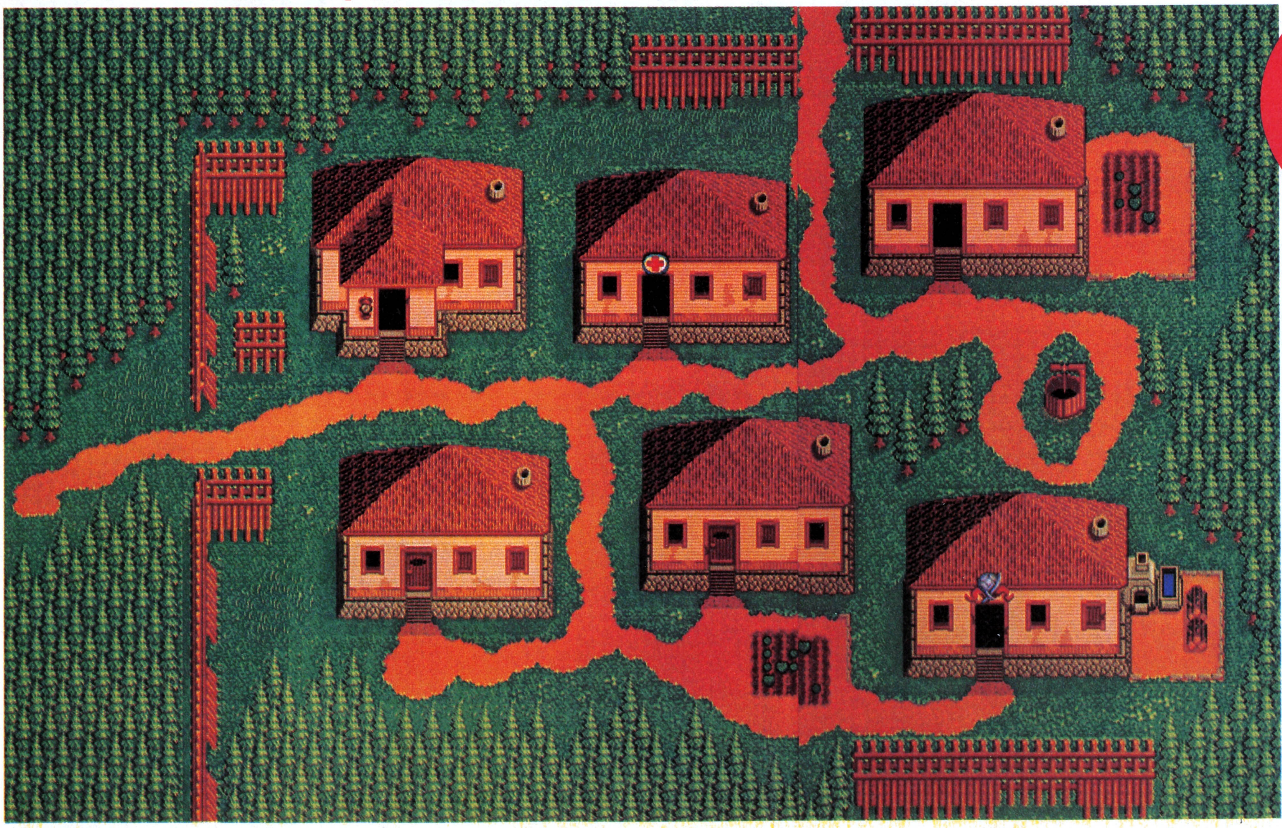


⬆こんなとこで、どうやって戦えというのだろうか？





■『イースⅣ』の街や村はこうなる!! マップも大公開なのだ。



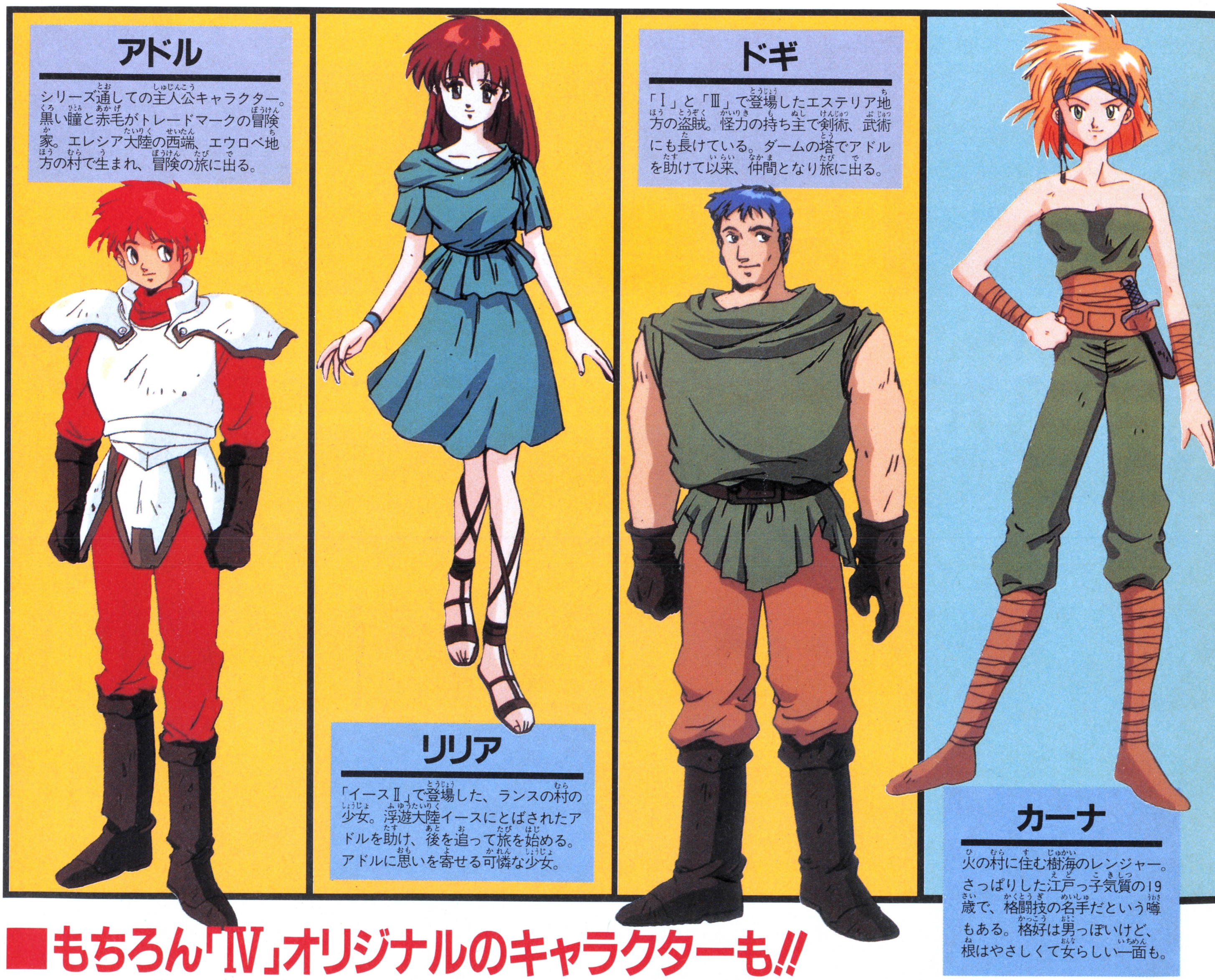
これが「火の村」のマップだ

「イースⅣ」の序盤でアドルが訪れるセルセタの火の村(仮名)。樹海警備隊のカーナもここに住んでいる。村長の家、病院、カーナの家、武器屋なんかがあって、最初は情報集めが必要だ。ここである人と再会するのではという噂もあるのだが、いったい……。

「イースⅣ The Dawn of Ys」

■おなじみのキャラクターはもちろん登場するのだ!!

「イース」にはシリーズ通して、たくさんのキャラクターが登場する。長時間プレイするRPGでは、登場キャラクターの性格づけでゲームのおもしろみが変わってくるものだ。そう思うと、ここまでファンの心をつかんでいる「イース」シリーズのキャラクターが、いかに魅力的かということがわかってもらえるだろう。この「イースⅣ」でも、新たなファンを生みそうなキャラクターたちが次々登場しそうだぞ。



アドル

シリーズ通しての主人公キャラクター。黒い瞳と赤毛がトレードマークの冒険家。エレシア大陸の西端、エウロペ地方の村で生まれ、冒険の旅に出る。

リリア

「イースⅡ」で登場した、ランスの村の少女。浮遊大陸イースにとばされたアドルを助け、後を追って旅を始める。アドルに思いを寄せる可憐な少女。

ドギ

「Ⅰ」と「Ⅲ」で登場したエステリア地方の盗賊。怪力の持ち主で剣術、武術にも長けている。ダームの塔でアドルを助けて以来、仲間となり旅に出る。

カーナ

火の村に住む樹海のレンジャー。さっぱりした江戸っ子気質の19歳で、格闘技の名手だという噂もある。格好は男っぽいけど、根はやさしくて女らしい一面も。

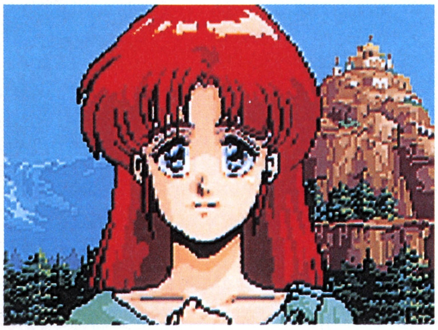
■もちろん「Ⅳ」オリジナルのキャラクターも!!

「イースⅣ」でもオリジナルのキャラクターは、たくさん登場する予定。いまのところ発表されているのは、上記のカーナだけだけど、もちろん、それだけなはずはない。日本ファルコム側で制作されたシナリオの基本設定(もちろんあくまでも基本設定なので、PCエンジン版ではいろいろ味付けされるはず)をチラっと見るとカーナの属するレンジャーの中に、頼りになりそうなキャラクターがいるみたいだし、セルセタ地方には独自の文明を持つ人種がいるらしいし、もちろんアドルの行く手をはばむ敵キャラクターだって出てくるみたいだし。とにかくシナリオが壮大な分だけ、キャラクターの登場数が多くなるというのは、容易に想像がつくのだ。またまた人気のヒロインが生まれるかもしれないぞ!

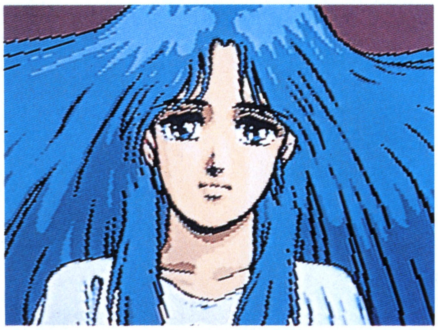
のキャラクターはこうなる!!

■あのなつかしいキャラクターも登場!!

「イースⅣ」では、リリアやドギの他にも、たくさんなつかしいキャラクターが登場する。今のところ発表されているのは、「Ⅰ」で登場した占い師のサラ、「Ⅰ」「Ⅱ」で登場した盗賊のゴーバン、「Ⅱ」で登場した医師のフレア＝ラル、「Ⅰ」「Ⅱ」で登場した神官の息子ルタ＝ジェンマ、そしてもちろん2人の女神たち。皆がどう変わっているか楽しみだよね。



⬆もちろん、リリアに会えるのだ。なんか嬉しいよね。

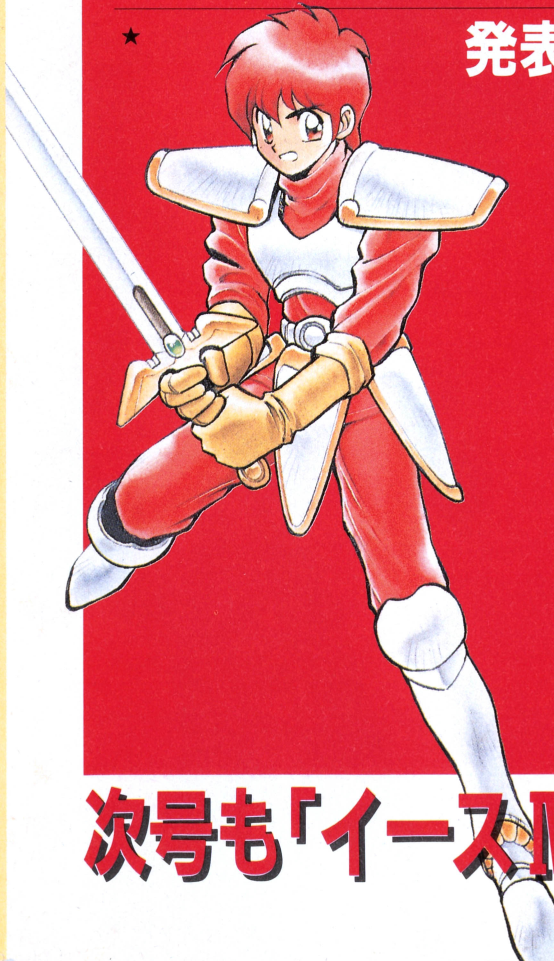


⬆あのフィーナは、今回はどうかかわってくるのだろうか？

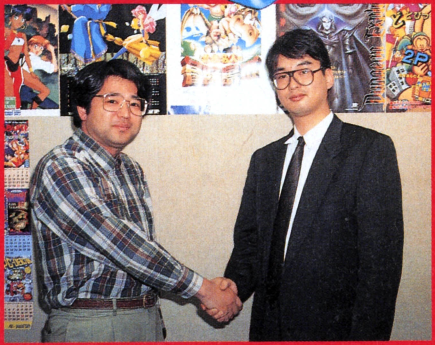


SCOOP

発表はこんな感じだったのだ







3月某日午後1時、市ヶ谷のハドソン支社の大会議室には、緊張した面持ちの記者たちが、続々と集まってきていた……。なんていうのは、ウソ。実はみんなハドソンの広報担当の方とは顔見知り。けっこうリラックスしてたのだ。

会場では、「イースⅣ」の資料とスケジュールなどが手渡され、それにもとづいて質問したり、確認したり。「ホントに12月に発売になるんですか?」なんていうスルドイ質問も出たけど、ハドソンの和気さんがきっぱり「出します」、と答えたり(本当に出るといいよね)。和気さんとファルコムの中原さんの息もぴったりという感じで、造り手の意気込みを十分に感じられる雰囲気だった。

「イースⅣ」では、企画を日本ファルコム、ゲームデザイン、ビジュアル、プログラムをハドソン、そして音楽はあのJ.D.Kが担当するということで、前作をしのぐ大作になるのは間違いなし。「イースⅣ The Dawn of Ys」は、かなり期待できるゲームになりそうだ。

次号も「イースⅣ」の最新情報をお伝えするぞ!!

こいつを極めりゃ、対戦は敵なし！

連続特集！

STREET FIGHTER II

NEC HE / 6月12日発売予定 / 9,800円 / ACG 20M



必殺 連続攻撃!!

基本技をマスターしただけでは、対戦相手がピヨピヨのときに致命的なダメージは与えられない！

対戦の基本である飛び道具の使い方や足払い、投げなどの技術は、マスターするのは難しい。対戦の状況によって、どのように場面が変化するか誰にも予測がつかないからだ。しかし、もしそれをかなり体得したとしても、敵がピヨピヨになったときに、効率的な攻撃ができなければ、ちょっとしたミスで逆転されることもありえる。逆にいえば、基本技がまるでダメでも、例えば起き上がり時に跳び蹴り→足払い×4などが決まって敵をピヨピヨにしたとき、致命的な連続技だけでもマスターしてさえいれば、それだけで勝てるのだ。もちろん、基本は一番大切だが、ときには運と連続技だけで勝利をつかめることもある。連続技は重要だ。



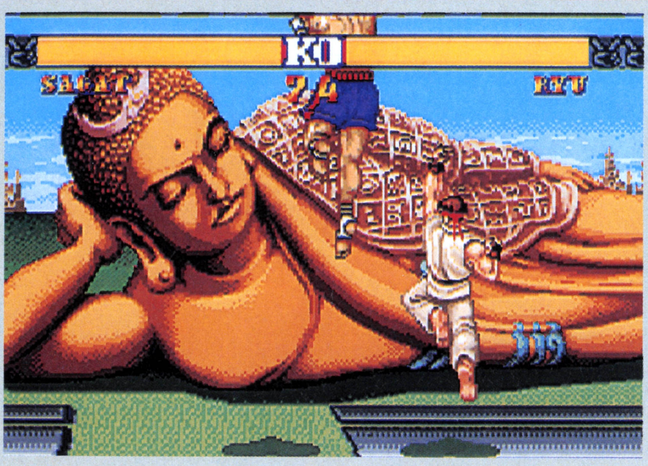
前半8人の代表的連続技！



四天王は次号で!!

必殺連続攻撃!!

これが完成版ストⅡ画面だ!!



■ゲームモード

PCエンジン版『ストリートファイターⅡダッシュ』にはゲームモード、VSモード、コンフィグモードの3つがある。ゲームモードは1人用の事だ。ゲームセンターの興奮がついに家庭でも再現されるワケだ。

■VSモード

VSモードはもちろん対戦専用のモードだ。今までゲームセンターの『ダッシュ』にお金をつぎこみまくった人たちもお金の心配をせずに友達と対戦しまくれるぞ。もちろんPC版を買わなくちゃいけないけど。

■コンフィグ

新たにコンフィグレーションモードが追加されたぞ。内容はボタンの配置やゲームランク設定などごく普通のものなんだけど、これだけあれば後はもう君の腕しだいだ。失敗を機械のせいにしちゃイカンぞ。

新しく追加されたモードを紹介

▶VSモード

■キャラ選択

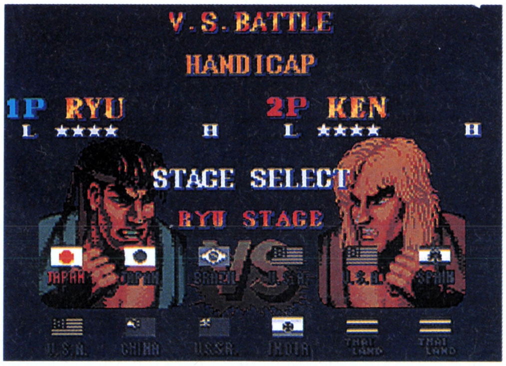
VSモードで設定する事が出来るのは、キャラ、ハンディキャップ、ステージ選択だ。キャラ選択ではついに四天王が使用可能になり、ますます白熱することまちがいなし！ もちろん同キャラ対戦も可能なのだ。いたれりつくせりだね。

■ハンディキャップ

スーパーファミコン版のコンフィグにもあったハンディキャップがPC版にもあるのだ。友達と対戦したいけど実力に差があるしな〜、と困っている人もコレでバッチリだね。おもに体力の減り具合が変化する。1〜8までの8段階だ。

■ステージセレクト

こちらもスーパーファミコン版にあったステージセレクト機能だ。今回もリュウからベガまで全12ステージから好きな場所を選んで戦う事が出来るぞ。ステージのグラフィックもさらに美しくなった。背景に気をとられて負けるなよ!?



⬅今回も熱い対戦。コンフィグモードで自分に合わせて設定すれば手足の様に動くはずだ。

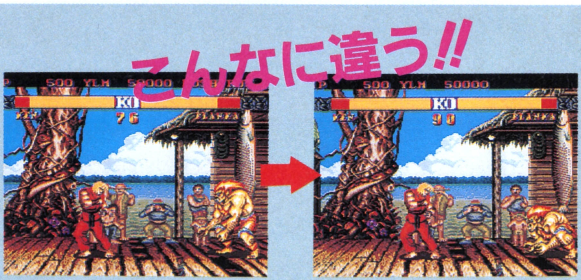
▶コンフィグ



⬆これがコンフィグレーションモードの画面だ。ランク設定は星の数で表してある。他はいたって普通の設定だね。

■ランク設定

1人用のゲームモードのランクを設定する。ただでさえ強い『ダッシュ』のコンピュータを最強ランクにしたらもう地獄。腕に自信がある人だけね。



■パッド設定

パッドの各ボタンにパンチ、キックを振り分ける。初期設定でキチンと振り分けてあるが、個人的にこっちの方が……と言う人もいるだろうしね。

■サウンドテスト

全ステージのサウンドからエンディング、乱入時の音楽など、も〜何でも聞ける。少し息ぬきしたい時なんかいいかも。PC版もなかなかだ。

■効果音

効果音もバッチリ聞けるぞ。今回、新しく増えたタル壊しのボーナスステージの音も聞けるのだ。(だからどーした)リアルな効果音でさらに盛り上がるぞ。

対戦言語チャージ①

対戦だ。対戦といえばケンだね。なにい？ ケンなんて使ってられっかよぉへへ〜んだ、とか言ってるそこの君、ケンだ。ケンはイイぞぉ。何がいいって、そのバカさにつきる。名セリフ「バカじゃん（アメリカ代表ケンさん談）」とゆーのもあるぐらいだからね。次の次の次から3番目ぐらいに位置するのが昇龍拳だね。なんつってもイイ、とゆーのはホントだよ!?

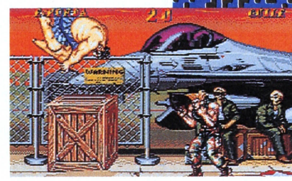
PC版では技が増えた!!

キャラパターンも増えてるぞ

PCエンジンに移植されるにあたり、20メガという大容量を得てスーパーファミコン版では移植されなかった技の数々も復活したのだ！　ザンギマニアは涙もんのジャーマンやリュウ、ケンの膝蹴り、フック、垂直ジャンプ小キック、ガイルのフックなどよりゲーセンに近くなったのだ。また、ジャンプ中のアニメーションパターンも増えてちゃんと回転する様になったのだ！　本田もガイルもくるくる回る回る。これで一気に不満解消だね。とにかくPCエンジン版は完全に近い移植なので何も心配はない。もう発売を待つだけ!!

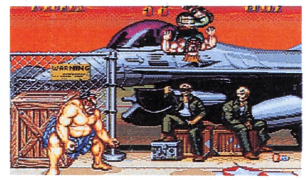
本田がまわる！ガイルがまわる！

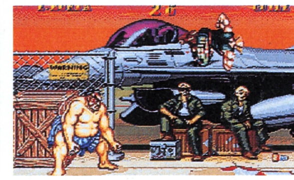

⬆ジャンプした直後だ。ＳＦＣではこのまま着地したのだが……。


⬆なんと！　華麗に回転しはじめたじゃないですか～。


⬆ほ～らくるくる回るう。まさにＰＣエンジンさまさまってね。


⬆本田に負けじとガイルも空中回転すべくジャンプするのだ。

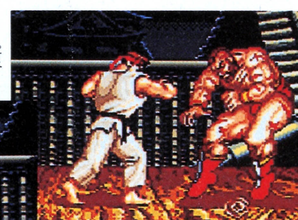

⬆おおっ！　ガイルも空中で回り始めたぞ。感動もんだ～。


⬆ほんっと、ＮＥＣさんには頭の下がる思いです。ありがとうＮＥＣ！

こんなに技が増えたぞ！


ジャーマンスープレックス
⬆これこれ、ザンギといったらやはりジャーマンがなくちゃね。


膝蹴り
⬇リュウ、ケンの膝蹴りも復活だ。隠れファンが多いぞ。


フック
⬆フックもあるぞ。ちゃんとキャンセル昇龍拳も出来る。


ストラスキック
⬇トーマス蹴りも復活した。あまり意味ないけどね。


ストレート
⬆ガイルのだだっ子パンチだぜ。やっぱりあまり意味がない。

気になるコントローラーは？

これが新コントローラーだ！



前々から話の出ていた同時発売の新コントローラーの完全版の写真が手に入ったぞ。6つボタンに連射装置まで付いてお値段たったの3980円！　使い勝手もイイんだな、コレが。まず小さめの十字キーだが、手になじむんだ。6つボタンも自然な形で配置してあるしね。ま、バイソンのターンパンチなどが多少やりにくいようだけど。

アベニューパッドも

アベニューパッドを持ってるんだけど、使えるのかな、使えなかったらどうしようかな、とお悩みのアナタに朗報だ。アベニューパッドも使えるのだ！　さて、どうするのかというと、3つのボタンで弱中強を使い分け、セレクトボタンでパンチとキックの切り換えをするのだ。

従来通りでも



パットまでお金がまわらない君でも安心だ。スタートボタンが弱、Ⅱボタンが中、Ⅰボタンが強に対応しており、セレクトボタンでパンチとキックを切り換えるのだ。やはり苦しいかな。

対戦言語チャージ❷

ジャンプと言えばマサオ。とゆーのはまったく意味が無いのでおいといて、やっぱり初代ファイターの昇龍拳はイイ。何がイイって、あの回り具合が非常にイイのだよん。昇り以外まったく考えていないあの技がイイ。テーブル版は無敵になっていたので不可だ。どこか対戦言語なんだかわからない人も多いと思うけど、それは君の力がまだ足りない、ワケはない。

必殺連続攻撃!!

強大パワーアップ! 主人公キャラ、隆!

RYU〔隆〕

連続技をブチかますには、だいたいの場合、必殺技も確実に出せるようになっておかなければならないのは当然だ。



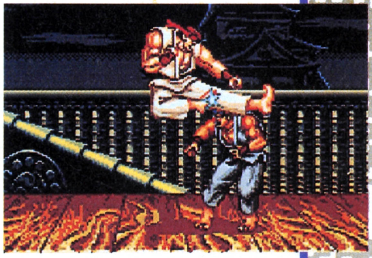
ダッシュの隆は、波動拳の全体的スピードが上がり、旋風脚の出し始め、出し終わりが無敵になったため、接近戦での波動拳が超強力になり、敵の懐にも入りやすくなった。それと同時に防御も堅くなり、人間砲台&要塞としての彼の立場が今始まったのだ。AC版のダッシュでは、隆は12人のキャラの中でもかなり強い部類に入っていて、むやみに使うと友達に嫌われてしまう。隆ファンにとっては残念な変化だ。

波動拳 ▶↓↘→+パンチ(どれでも)
昇龍拳 ▶→↓↘+パンチ(どれでも)
竜巻旋風脚▶↓↙←+キック(どれでも)

基本中の基本、波動拳をからめた3段!

平均ダメージ度51%

跳び蹴り⬇中足払い⬇波動拳



⬆!発目はとび蹴り。なるべく低目までひきつけて強で蹴るように。



⬆そして中足払い。しゃがんで中キックを押して、すかさず…

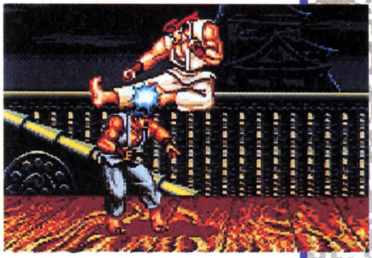


⬆波動拳操作。弱中強どれでも当たるが、強が一番確実だぞ。

少し難しい、旋風脚を使った3段!

平均ダメージ度56%

跳び蹴り⬇中足払い⬇旋風脚



⬆パートIと同じく、低目に跳び蹴りをきめる。(パンチでもいいよ)



⬆そして中足払い。(弱足払いでも可)パートIと同じように、続けて…



⬆すかさず旋風脚操作。この3段は拳でやると危険だぞ。

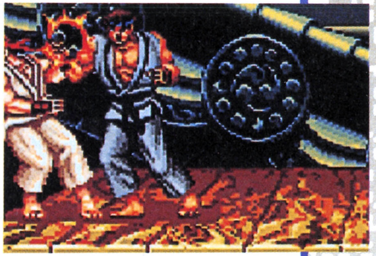
強引な連続技だ! 画面端でのみ可

平均ダメージ度57%

跳び蹴り⬇立ちアッパー⬇波動拳



⬆跳び蹴り。敵が画面はじでピヨったとき以外は極めて難しい。



⬆続いてアッパー。このときの彼の両目は寄っているぞ。



⬆アッパーからすかさず強波動拳。なっかなか当たらないので注意。

対戦言語チャージ③

やったぁついにPCでストII'ができるぜっ!! う〜んやっぱストIIシリーズは、いいよな。技を極めたい人はIPプレイで修行しまくり、熱い対戦野郎はガシガシ対戦(乱入?)して暴れまわれるもんな。それにSFCのよりも、よりACに近づいたから(キャラの大きさ等)まさに最強の移植といえるね。ACの技がほとんど通用するからゲーセンで修行しよう。

熱き雄牛、ファイティング・ブル爆発!!

KEN〔拳〕

『ストII』では、隆の巴投げに対して、"地獄車"という投げ技を持つ、ただそれだけの違いしかなかったが…?



『ストII』の拳は、隆とはまた違ったパワーアップを遂げたのだ。波動拳に関しては何も変わっていないが、昇龍拳が全体的にスピードアップして、敵に当てやすくなり、スキも少くなった。また、強の昇龍拳は大きく前方に伸び上がるようになり、遠くの敵や、飛び道具を撃とうとしている敵に当てやすくなった。さらに旋風脚の回転速度が速くなり、見切られにくくなったものの、移動距離が短くなり、技の威力も非常に減って、攻撃よりも移動技としての色が濃くなった。しかし嬉しい進化点もある。足が速くなったのだ! これは大きいぞ。…必殺技の操作は隆とまったく同じ。

最強最悪、楽勝で出せる連続技だ!

平均ダメージ度66%

跳びパンチ⬇立ちアッパー⬇昇龍拳



⬆強パンチ。別にキックでもいいぞ。ここから昇龍拳を出すと返せない。



⬆寄り目アッパー。これを当てるには一発目を低目に決めること。

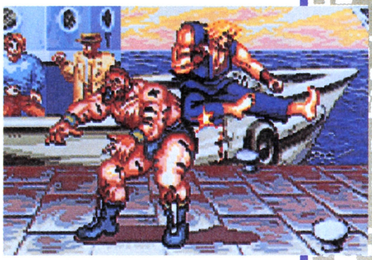


⬆昇龍拳だ!「ストII」ではザンギにしか入らない凶悪3段が…!!

難易度急にアップ! ちょシブな3段。

平均ダメージ度66%

背中蹴り⬇立ちアッパー⬇昇龍拳



⬆背中蹴り。パンチでもできないことはないけど、まぁ強キックが◯。



⬆立ちアッパー。別にしゃがみでも渋くていいぞ。すかさず昇龍拳だ!



⬆昇龍拳を強にすると、ブランカやザンギなどには2段入るぞ!!

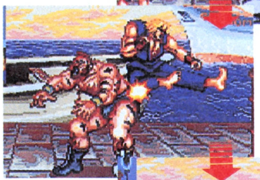
究極奥義! 連続技の最中に寝るなよ

平均ダメージ度74%

背中蹴り⬇足払い×2⬇強昇龍拳

➡この技はあんま意味ないけど、PC版拳の最多攻撃じゃないかな。



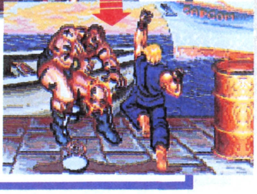




⬆まず背中蹴り、➡そして立ち弱キック⬇しゃがみ弱足払い。そこからリセットで強昇龍を出す。はっきり言ってスゴ~ク難しい。練習しよう。







⬆➡強昇龍! これが一番ミスりやすい。一部キャラを除き、2段入る。

対戦言語チャージ 4

12人の中で1番熱い男といえばやっぱり格闘戦士「KEN」でしょう。燃えるような紅い道着に身を包み、迫りくる挑戦者をナギ倒す。そしてその勝ちゼリフも挑戦者に妥協なく浴びせかける。そう拳にとって隆以外の人間はライバルでなく敵でしかないのだ。真のライバルである隆を超えるまでは、彼の闘いは終らないであろう。それが妥協なき男、"拳"なのだ。

必殺連続攻撃!!

今こそスモウ・レスラーの千秋楽だ!!

E.HONDA

『ストⅡ』での、あのドンと構えた存在感はなくなり、かなり弱っちくはなったが、使いやすくはなったぞ！



『ストⅡ』では、ガイル、ダルシムに次いで3番目に強いキャラで、あまり動かなくても敵と勝負できる、長～いリーチを持っていた。しかし、『ダッシュ』では、リーチはそのままではあるが、百烈張り手が無敵でなくなったり、弱頭突きが敵の攻撃を返しにくくなるなど、今までかなり使えた必殺技が弱体化した。強の頭突きがものすごく速くなったとはいえ、隆、拳、ガイル、バイソンのジャブや、春麗のビンタ連打で返されてしまうとはナサケないて。でも使いやすくはなったけどね…。

百烈張り手　▶パンチボタン連打

スーパー頭突き▶←にためて→パンチ

簡単だがなかなか威力のある3段!!

平均ダメージ度57%

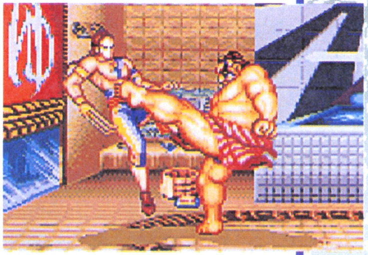
跳び蹴り➡2段ハイキック



⬆オ゛リャーッ！「丸太蹴り」じゃい。これが強烈に痛いんだよねぇ～



⬆そしてすかさず立ち強キック！これは2段蹴りになるでごわす。



⬆ドォンドォン！　痛くなさそうでとっても痛い。

『ストⅡ』からの基本的3段！

平均ダメージ度56%

跳び強張り手➡中張り手➡出足払い



⬆跳び強張り手！（キックでも可）これだってけっこう痛いぞ。



⬆立ち中張り手。本田の張り手で他につなげれるのはこれだけ。



⬆しゃがみ強パンチの「出足払い」またの名を「百円拾い」

決まった日は運がいい？4段攻撃！

平均ダメージ度71%

めくりボディプレス➡ヒザ2段➡百烈



➡間合いを覚えて、早めに強パンチを背中に当てる！



⬅背中から中パンチ！よーするにピンポンのポンだ。



おーいっちょポン！　中のチョップは連続技なのだよ。



⬅最後の強足払い。これで敵が転ぶぞ！　強パンチもOK。

対戦言語チャージ⑤

というわけで「マサオ」だ。久しぶりに、ジャンプしてみたいと思っている。が、ストⅡ'であんまりピョンピョンジャンプしまくっていると、サマーソルトや昇龍拳のエジキになってしまうから要注意だ。またジャンプした敵を対空防御でたたき落とすことも重要なわけだ、いやわけです。ま一能書きはいいか……。さーいっぱつびしっと、昇龍拳を決めてみるか。

アマゾンの野生児、海に帰る!?

BLANKA

本名"じみ～" 彼はこう見えても人間だ。『ストⅡ』では緑の体色だったが、海へ帰って青くなった!!



仲間うちでは"シーブランカ"などと呼ばれたものだが、もともと強かったブランカが、"かゆいところに手の届く改造"をうけて、非常に使いやすく、強くなった。まずジャンプ中キックや大パンチ、中パンチなどの当たり判定が広くなったこと、そして電撃が非常に出しやすくなり、連続技にも使えるようになった。ローリングのカウンターもなくなり、バリバリ使えるようになった。そして弱ローリングが一定距離で着地するようになり、フェイント技も多くできるようになったぞ。

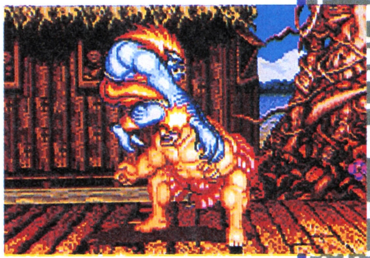
エレクトリックサンダー▶パンチボタン連打

ローリングアタック　▶←にためて→＋パンチ

伝家の宝刀、すべてはここから始まった

平均ダメージ度 53％

跳び強パンチ⬇立ち中パンチ連打⬇電撃



⬆ピ～ン！　実際はパンとしか聞こえないが、まぁいいでしょう。



⬆ポ～ン！　…まぁ、ポ～ンというよりはポコとかビシだな。

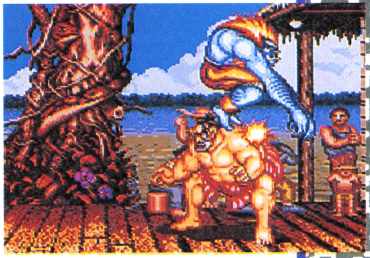


⬆パ～ン！　…パ～ンと聞こえるときもあるが、普通は〝ドウッ〟だ。

『ダッシュ』以降可能な感電3段！

平均ダメージ度 59％

跳び強パンチ⬇立ち中パンチ⬇強足払い



⬆背中に強パンチを当てる。はやめにパンチを出す。跳ぶ位置も重要。



⬆そして立ち中パンチ。これと同時に中パンチボタンを猛連打。



⬆するとビリビリとシビれる。前方からはこの3段は入らないぞ。

ブランカ最大攻撃！四段ピンポンパン

平均ダメージ度 68％

めくり強パンチ→中チョップ×2→強足払い



➡まず敵の背中側に当たるように、ジャンプ中キック。



⬅そしてすかさず立ち中キック（ヒザ2段）を入れる。



➡2段めのヒザ蹴りが当たったら、パンチを連打する！



⬅「パァン！」これはかなり運がよくないと入らない。

対戦言語チャージ⑥

どーも、臓物くんです。PCエンジンヒューカードででる『ストⅡ'』は、はっきし言って買いです。SFCの『ストⅡ』を持ってる人でも、SFCでは『ターボ』が出てしまうので、『ダッシュ』は絶対に発売されないと思っていいでしょう。だから買いだよ～ん。

必殺連続攻撃!!

職業軍人は死してなおしかばねをのこす?

GUILE

『ストⅡ』最強! とまでうたわれたアメリカ空軍少佐、ガイルだが、『ダッシュ』で彼ははたして強くなったのか? それとも??



結論からいうと、「強くはなっていないが、弱くもなっていない」といったところだ。なぜ強くなってないかといえば、サマーソルトの威力が弱くなったことと、一部の基本技(まわし蹴り、ソバットなど)が敵に返されるようになったことが大きい。まぁ当然といえば当然だが。そして、"弱くはなってない"というのは、サマーソルトキックが非常に出しやすい点と、ゲームシステムの変更によりピヨピヨになりにくくなったこと、これで守りの堅いガイルはより一層堅くなったのだ。

ソニックブーム ▶←ためて→+パンチ
サマーソルトキック▶↓にためて+↑キック

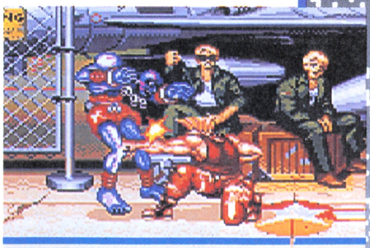
慣れれば簡単、楽勝3段サマーソルト!

平均ダメージ度60%

跳び強パンチ⬇中or弱パンチ⬇サマーソルト



⬆わかりやすい3段だ。相手がピヨったら跳びこんで強パンチ!



⬆しゃがみ中パンチ。弱パンチの方が簡単だけど、威力はこっちが上。



⬆サマーソルト! 中でOKだが、強だと2段入る(一部の敵×。)

画面はじでできる、これまた楽勝4段!

平均ダメージ度75%

跳び強パンチ⬇アッパー⬇ソニック⬇裏拳



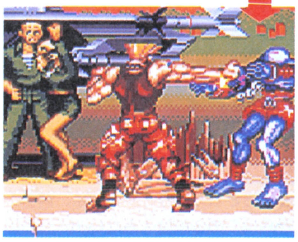
➡敵が画面はじでピヨったときにやる。まず蹴び強パンチ。



⬅立ちアッパー。この間、ソニックブームはためたまま。



➡強ソニック。ジャンプした瞬間からチャージすること。



一瞬おいて裏拳。早く出しすぎると空振りになるぞ。

悪魔の所業? 強引極まりない5段!

平均ダメージ度77%

ソニック⬇跳び強パンチ⬇中or弱パンチ⬇サマソ



➡画面はじで敵がピヨったら、なるべく遠くで弱ソニックをうって、



⬅ソッコー近づいてジャンプ強パ〜ンチ! 何度も練習すべし。



➡続けてしゃがみ中パンチ。弱でもOK。サマーソルトをためて…



⬅強サマーソルト! 2発ヒットすれば、計5段だ。



➡要するに、ソニックを当ててから「サマーソルトコンボ」だ。

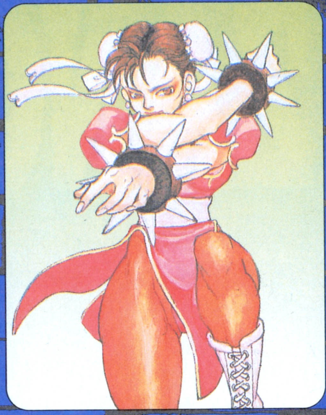
対戦言語チャージ 7

PCの『ストⅡ'』は、絵はバッチリ!技のアニメーションも、ものすごく細く描いてあるし、それほど処理遅れもしない。音声もバッチリだし、必殺技もグー。BGMが少し質が落ちるような気はするけど、メガドラ版よりは耳にいいし… また、キャラの起き上がるスピードや、技の反動なども、オリジナル(AC)に近い。これで1万円を切るなら、スゲェよ、マジ。

蹴られてみたい、この足だったら……

CHUN-LI

「下半身は女子プロレスラーを意識して」作られた春麗だ。上半身は何をモデルにした？



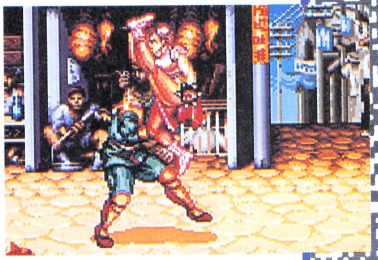
『ストⅡ』の春麗は、弱いようで案外強かった。3段攻撃は基本技だけで、できる簡単なキャラで、一部キャラにはピヨピヨ時に“連続踏殺”で、ピヨピヨから再びピヨピヨに持っていけたことや、敵の攻撃の間合いの外から投げる“空中投げ”など、結構強かった。足も速く、体の当たり判定も狭いので連続攻撃をくらいにくい。そういうわけで、ある意味では初心者からマニアまで、オールラウンドなキャラであった。しかし、ダッシュの春麗は弱い！　使いやすくはなったが、弱い…。

百烈キック　▶キックボタン連打
スピニングバードキック▶↓にためて↑＋キック

基本的3段攻撃！ でもムズいね。

平均ダメージ度44％

鶴翼舞（二起脚➡中足払い➡元キック）



⬆通称“二起脚”。別に強パンチでもOK。当たり判定が広いワザ。



⬆すぐに中足払い。別に立ち中パンチでもしゃがみ中パンチでもいい。



⬆最後は元キック（しゃがみ強キック）。他の技もいいが、これは転ぶ。

ダッシュ以降しかできない、百裂3段！

平均ダメージ度59％

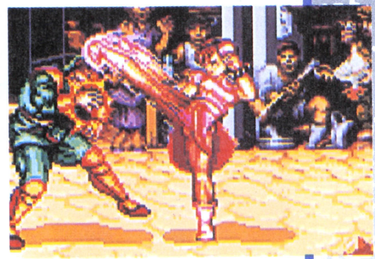
咬蛇百裂脚（鶴嘴拳➡掌底➡百裂脚）



⬆『ダッシュ』以降できるようになりました、まずは跳び強パンチ！



⬆着地後すぐに掌底。ここで強パンチと弱キックを同時に連打。

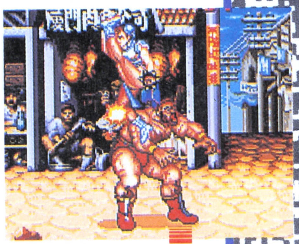


⬆すると百裂が。「タタタタン」という感じでボタンを押すといいぞ。

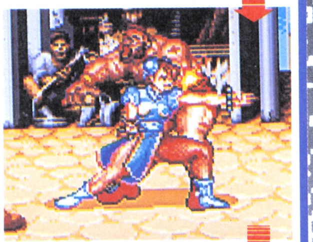
新たなる境地へ？ 新・4段攻撃

平均ダメージ度73％

飛竜百裂脚（二起脚➡中P➡掌底➡百裂脚）



➡ピヨッた敵を二起脚でめくる。遠めからジャンプせよ。



⬅立ち中パンチ！ アーケードの“ゴーゴーパンチ”は？



➡掌底！（なぜだか入ってしまうのだ！）すかさず…。



⬅弱キックも一緒に連打すれば、リセット百裂がでる！

対戦言語チャージ⑧

対戦は叫びだ！　男と男（女と女、男と女も許す）の熱い魂のぶつかりあいだ！　力対力、技対技、強い方が勝つ！　これこそ人間同士のふれあいというものだろうて。（じじいか？）しかし、その男と男の試合で、汚ねぇ真似をしたり、相手が返せない技をいつまでも繰り返すヤツ！　そーいうクソつまんねぇヤツは、このソフトは買っちゃいけねえな。男として。

必殺連続攻撃!!

鋼の体を持つおマヌなレスラー、ザンギ！

ZANGIEF

ザンギのファンは多い。スクリュウパイルドライバーの魅力を知ったものは皆ハマるのだ。



ザンギエフは『ストII』のとき、弱いが1度敵を捕まえたら勝ち、という極端なキャラだった。それだけにザンギユーザーの、"敵を逃がすまいとする執念は、結構恐しいものがあった。しかし、『ダッシュ』になって、ザンギは基本技が強くなり、必殺技、"ダブルラリアット"も、今までのような出しても意味のないものから、回転中に移動できるようになり、強足払いのリーチも伸びた。スクリュウは敵を投げたあと、間合いが広がるようになったがそれ以外で強くなったというわけだ。

ダブルラリアット ▶弱中強パンチを同時に押す
S・パイルドライバー▶レバー1回転＋パンチ

打撃技3連発！渋さ爆裂だロシア!!

平均ダメージ度56%

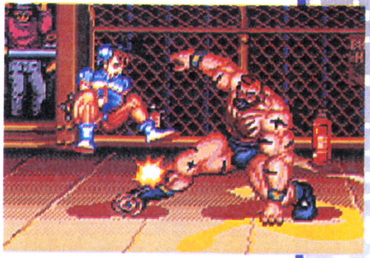
跳び強パンチ⬇立ち中パンチ⬇強足払い



⬆ザンギの3段だ。1発目は何でもいい。フライングラリアット！



⬆立ち中パンチ。アーケード版だと逆水平チョップになるのにィ。

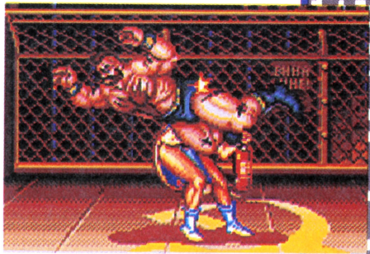


⬆ラストは強足払い。意外とザンギは連続技が多いのだ。

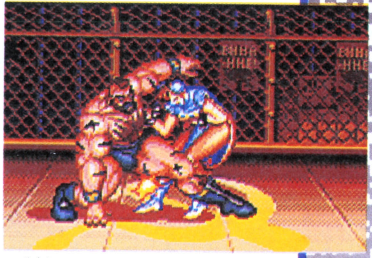
『ダッシュ』以降の連続技っス

平均ダメージ度55%

ボディプレス⬇中足払い⬇ダブルラリアット



⬆相手の背中に当たるように、低目にボディプレスを決めて…



⬆背中からしゃがみ弱もしくは中足払いを入れ、すかさず…



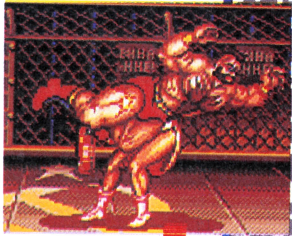
⬆ダブルラリアット。これは足払いからのリセットがきくのだ。

全シリーズ通してできる基本的4段！

平均ダメージ度66%

めくりボディ⬇中パンチ⬇弱キック⬇強足払い

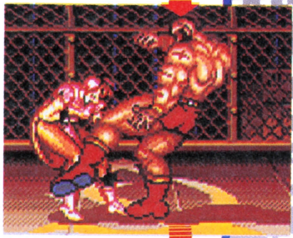
➡誰にでも入る、おいしい4段だ。まずめくりボディ。





⬅立ち中パンチ、ボタン連打でOK。続けて…

➡立ち弱キック！ここからの強足払いは連続技である





⬅ドォン。ローキックからはスクリュウでもOK！

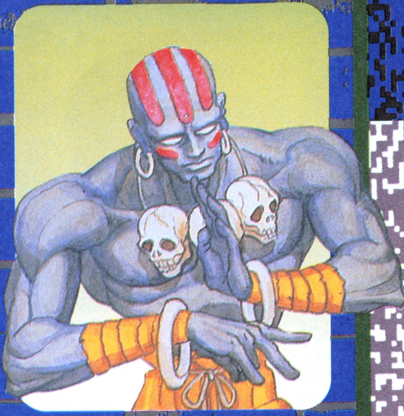
対戦言語チャージ⑨

『ストII'』シリーズはやっぱり対戦が熱いよね。んで思うんだけど、「俺は対戦が強いんだぜ！」なんてエバっているヤツの多くって、たいてい「待ちプレイ」なんだよね（もちろん、違う人もいるけど）。一見攻めてるようで待っているヤツもいるし（ガイルでソニック➡中足払い➡弱足払いとか…）。待つ相手はつまらん！ 対戦はお互い激しく攻め合わないとね！（螢）

奇人・変人・ヨガの高僧が大変身!!

DHALSIM

カレー好きのインド人、ダルシムは、ヨガの奥義を極め、ドリルやスライディングを超使える技にした!!



『ストⅡ』では最強とも噂されたおやじだが、『ダッシュ』ではまわりの人間がみんなパワー・アップし、ヨガ対策を練って来たため、かなり苦しい立場になってしまった。しゃがみパンチ、逃げパンチ、スライディングなど、いろんな技が無力化された。というか、返されやすくなったために、タイミングを見はからって技を出さないと意味がないっちゅーこと。そのかわり、ドリル頭突きとドリルキックが任意の高さで出せるようになり、スライディングも使いやすくなった…が…？

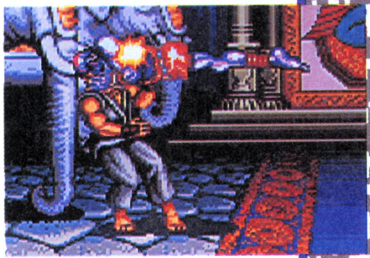
ヨガファイヤー ▶↓↘→＋パンチ(どれでも)

ヨガフレイム ▶←↙↓↘→＋パンチ(どれでも)

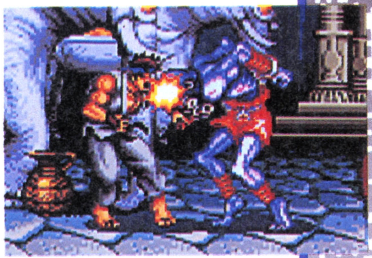
運とタイミングが勝負の3段！

平均ダメージ度 39

ドリル頭突き⬇頭突き



⬆敵の起き上がりにコペルチャージ（ドリル頭突き）を重ねて、



⬆着地後ソッコーで頭突き。タイミングがバッチリなら2段入るのだ。

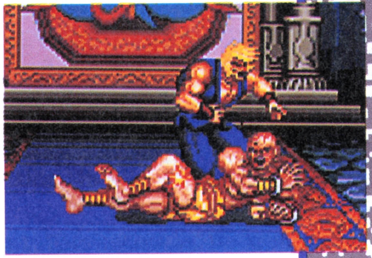


⬆ホラ、パパーン！　お辞儀しているように見えるねぇ。

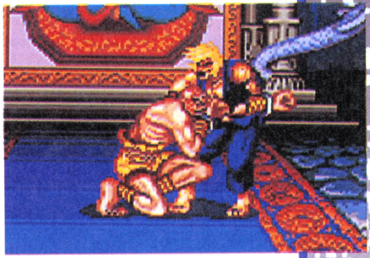
敵が跳びこんでこないと入らない3段！

平均ダメージ度 33

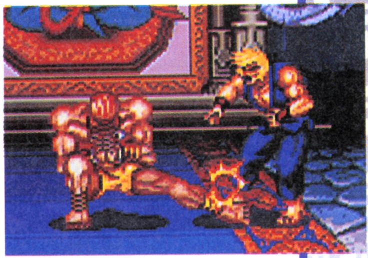
弱スラ⬇中パンチ⬇中足払い



⬆敵がとびこんできたら、タイミングをあわせて弱スラだ！



⬆そして裏からしゃがみ中パンチ、中足を続けて入れよう。

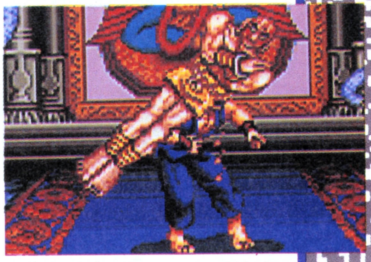


⬆この技は敵によっては跳び蹴りなどで返されてしまうぞ。

対戦時に有効な3段攻撃！　使えるよ。

平均ダメージ度 36

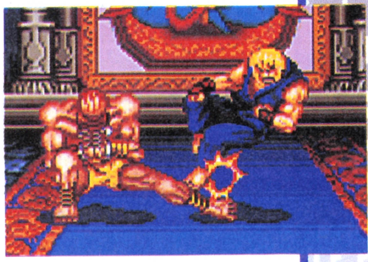
めくりドリルキック⬇中足払い×2



⬆敵が起き上がるときに、至近距離から低目にドリルキック。



⬆ガードの方向を間違えると、敵はくらってくれるぞ。そこで中足！



⬆さらにもう1発中足払いをブチかますのだ。全部入ればピヨるぞ！

次号は四天王の連続技だぞ!!

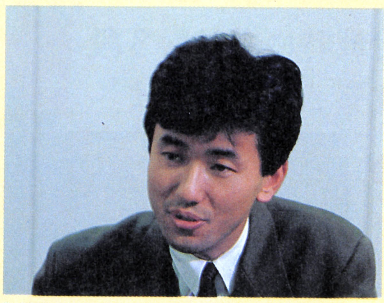
必殺 連続攻撃!!

NECさんに直撃!



NEC HE　安島英明さん

一見、寡黙そうなのだが、内に秘めた心は熱い人なのだ。販売目標100万本と語る姿に発売にかける意気込みがひしひしと伝わってきたぞ。



NEC HE　高垣信宏さん

本誌の質問に心よく答え下さったのがソフトウェア推進部の高垣さん。実はヤバイ話もあったんだけども、残念ながら教えられません。

えっ!?　CDロムで発売?

実はウソ。な～んてことはおいといて、3月末のある日、本誌がNECさんにPC版『ダッシュ』のあれこれを直撃インタビューしたのだ。お答え下さったのは、広報の安島さん、近藤さん、開発の高垣さんの3人の方々だ。その話はなかなか興味深かったぞ。

──まずカード発売についてですけども、どうしてCDロムではなかったのでしょうか。

──まず第1に、多くのお客様に遊んでいただきたいんですよね。これはNECの義務と言ってもいいですね。実はCDロムも考えたんですよ。春麗のビジュアルとかね(笑)。でも、上記の理由とゲームのテンポとを考えて、カードで発売する事にしました。

ジョイスティックも出る!?

──20メガという前代未聞の大容量ですが、価格についての苦労などありましたでしょうか?

──20メガで9800円というのは、実は苦しいんです。開発費なんかもかかりますし、本当はこの価格では発売できないんですけど……。でも、なるべく多くのお客様に遊んでいただくため、現在の価格に決定しました。

──ジョイスティックは発売されるんでしょうか?

──実は社内には試作品があります。お客様の要望があれば製品化も考えていますので……。

──それはもう、ぜひお願いしたいですね。ユーザーのみなさん、ジョイスティック製品化をぜひ実現させましょう!!　──熱い会話はまだまだ続くのだった…



NEC HE　近藤信之さん

高垣さんと一緒に質問に答えて下さった近藤さんも、明るくて楽しい人だったのだ。わざわざお答え下さいましてどーもすいませんでした。



パワーあふれる人達なのだ

本誌のインタビューに心よく応じて下さった3人の方には、ほんっと頭が下がります。内から出るパワーにおされっぱなしのたじたじだったのだ。

質問しちゃったぞ

Q. Huカードで発売される訳ですが、それはどのような理由からなのですか?

A. 多くのお客さまに遊んでいただくのと、ゲームのテンポを失わないためです。

Q. パッドが同時発売されますが、従来のパッドにも対応しているのでしょうか?

A. 対応しています。操作に多少難はあるかもしれませんけどね。

Q. ジョイスティックが発売される可能性はあるのでしょうか?

A. あります。お客様の要望が多ければすぐにでも作りますよ。

Q. 移植度についてなんですけども、実際の所どうなんでしょうか?

A. かなりアーケード版に近いです。1コインのエンディングもありますよ。

Q. 「ハメ技」などに対するコンピュータの対応などはどうでしょう?

A. 簡単なモノは返しますよ。対戦でも多少ハメにくくなっています。

Q. GT、LTにも対応しているのでしょうか?　また、対戦は?

A. もちろん対応しています。GTでは残念ながら対戦はできませんけどね。

『NECさんの最強キャラって?』『ベガっすよ』(笑)



本誌の質問に苦笑しつつも答える近藤さん。実に楽しく話が進んだのだ。

コントローラーについて

くどいかもしれないが、従来のコントローラーについてもう少しくわしくね。セレクトでパンチ、キックの切り換え、スタートボタンが弱攻撃、IIボタンが中攻撃、Iボタンが強攻撃にそれぞれ対応している。苦しいかもしれないが、慣れればいけるぞ。



メーカーもイチ押しだ!

目標販売数は?　と質問したら、なんと100万本!　と答えてくれたのだ。ちょっと大げさかもしれないけど、決して不可能ではない数字だ。



NECさんも一押しで展開するこの『ダッシュ』みんなで買ってPCエンジンを盛り上げよう!　PCエンジンの未来は明るいぞ!!

Photo By 澤田守

対戦言語チャージ ⑪

おお、上でインタビューをしているな。で、対戦とインタビウがどんな関係にあるのかと言ったら、それはクラゲにつきる。なぜ、今クラゲなのか?　──それははるか昔、ストIIにレインボーがあった時代にまでさかのぼる。ワケはない。で、対戦でチャージと言えばコペル＆ニクスチャージだね。君と僕とでコペルニクスだ!　ゴロ悪すぎ。とゆーワケでさようなら。

4/3日のCSG取材！ やっぱり『ストII'』大人気だ！



これが『ストII'』の人気!! そのパワーは無限だっ!!

CSG１番の人気は、やっぱり『ストII'』だった。なんたって別ブースに大きく『ストII'』コーナーが設けられ、さらにその中には、対戦野郎(？)がたくさんいて、とても盛り上がっていたぞ。出品されていた『ストII'』は、完成品らしく、あちこちの画面で、エンディング画面がちらほら見られたぞ。

そのできは、今回の特集を見てもらえればいっぱつで、ここでどうこう能書きを言ってもしかたがないね。『ストII』シリーズの人気はいつまで続くのかな？

やっぱり『ストII'』はいいぜ!!

『ストII'』といえば対戦だっ!! なんて今さらそんなこと言っても始まらない。やっぱり対戦野郎がいっぱいいたぞ。いろんな所からきた強者が挑戦者を求めてその牙を向いていてすごかった。(ちょっと言いすぎかもしれないかな？) 本当にそれぐらいに対戦が盛り上がっていたんですよっ!! とても乱入できる状態ではなかったぞ。(すごいっ！)なんとか待ってプレイしたけどそのできは、とても良かったぞっ!! でもすぐ乱入されて負けちゃったけどね。

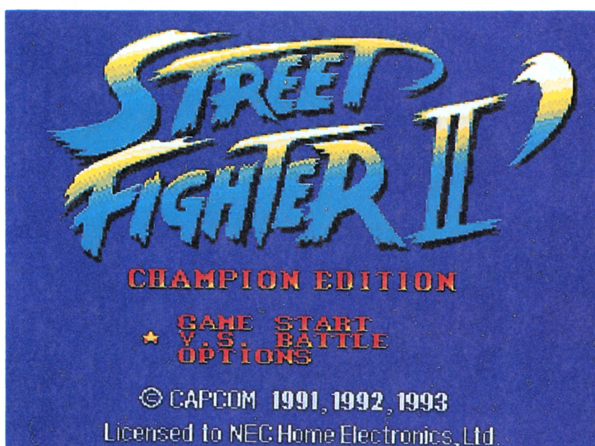
これだけのパワーを持ったゲームがPCエンジンに移殖されたんだから僕たちは、とっても幸せだよね。今から待ちどおしいよなぁ。今回の特集を見ながら、待つしかねーなってとこか？



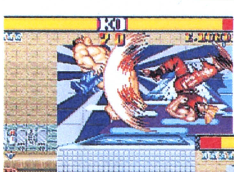
➡見よ！ この人だかり。みんなやっぱりストIIをやりたいよね。残念ながらCSGに行けなかった人も、6月にはプレイできるぞ！

必殺技だってちゃんと移殖されているのは当然だぁっ!! 各キャラの声も『ストII'』コーナーに響きわたっていたぞ。ボリュームも少し大きめに設定されていたみたいだったからなぁ。

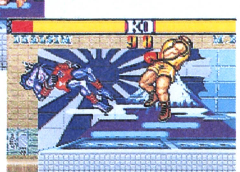
必殺技って決まるととても気持ちいいけど、そのかけ声ってのもとても重要だよね。それだってちゃんとしていたぞ。やっぱり「昇龍拳!!」とか「ソニックブーム」ってはっきり言ってくれると本当に「決まったぜっ」と思わせてくれる。やっぱり重要だね。



本当に『ストII』シリーズって人気あるよね。その人気の原因って何なのだろう？ その答はこのNECの『ストII'』のコーナーにあったのかもしれないね。具体的には今ここで文字にして書き表せないけどこの会場に来た人たちの盛り上がりを見ればそれが答えになるでしょう。なんてカッコつけてもこの人気と盛り上がりを止めることはできないから、素直に『ストII'』の対戦で盛り上がるしかないぜっ!! 発売はもうすこし先だから今からどうやってこの気持ちを押さえようかなぁフー。



⬇本田ステージでブッ飛ぶ２人。やられたときのグラフィックもこの通りの移殖。



⬆サックリ「サマーソルトキック」だ。ガイル少佐ＰＣエンジンに乱入だぁ!!

本当に僕たちPCエンジンユーザーは幸せだよっ!!



PCエンジンの『ストII'』は今さらながら本当にできがいいんだ。SFCの『ストII』では容量の関係でなくなった技が復活し、さらに『ストII'』用に作られた新な技も一部を除き移殖されている。(でもやっぱり完ぺキではないけどね。)

これだけのソフトはそう簡単には移殖されないから、くどいようだけど「本当に僕たちは幸せだねっ!!」だよな。これからのPCエンジンを支えていく１本になるでしょう。

と言うわけで最後も「マサオ」だ。それぞれのキャラクターたちは、宿敵ベガを倒したあと、どこへ行きなにをするのだろうか？ ある者は再び修行の旅へ…そしてある者は己の愛した女の所へ帰るのだろうか？ 良いゲームとはクリアしたあとにもドラマを残し、新しい物語への扉を作り出す。新たなる闘いを求め格闘戦士達はどこへ行くのか？

新作ゲームダイジェスト

このページからは、超新作ソフトを紹介する『新作ゲームダイジェスト』。どのソフトをプレイするかは、君次第！ じっくり読んで、決めてくれ。それでは、どうぞ！



開幕まで待てないキミに!!

Jリーグ グレイテストイレブン

J.LEAGUE GREATEST ELEVEN

いよいよ開幕を直前に控えた、日本初のプロサッカーリーグ「Jリーグ」。そしてその開幕に先駆けて、PCエンジン初のJリーグ公認のサッカーゲームが登場だ。ラモス、ジーコ、リネカーといったスターたちが、キミのマシンで大暴れだ!!

日本物産株式会社／5月14日発売予定／7400円／SPG／4M

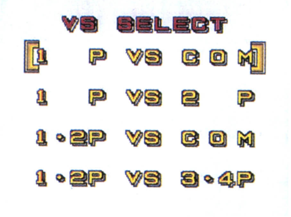
より深くゲームが楽しめる選手名鑑をプレゼント



PCエンジン初のJリーグ公認ソフト『グレイテストイレブン』発売を記念して、Jリーグ全選手のおもしろデータと各競技場ガイドを収録した選手名鑑を4名様にプレゼント。宛先は㊓PCエンジン編集部の『Jリーグプレゼント係』まで。

本格的なゲーム展開、多人数プレイで熱くなれ!!

J.LEAGUE



⬆対COM戦から対戦まで、プレイモードは多彩。



⬆現実さながらにフォーメーションが選択可能。

なんといってもこの作品の最大のウリは、Jリーグのオフィシャルサッカーゲームであるということ。つまりJリーグの全チーム、↙



⬆スライディングタックルで敵のボールを奪い取れ!!

そして主要選手が全員実名で登場するのだ。とうぜん選手一人一人の特徴も、しっかりとデータ化している。これはサッカーファンにとっては応えられない魅力だよね。やはり贔屓のチームでプレイすれば、力の入り方、熱中度がだんぜん違うというもの。

もちろん肝心のゲームの出来の方も二重丸。Jリーグの公式規則に乗っ取ったルール。多彩なフォーメーション。そして、スライディングタックルや、オーバーヘッドキックなどの選手たちのリアルな動き。試合展開も現実のJリーグそのままの"熱い"ゲームが期待できる。↗

さらに、マルチタップを用いた多人数プレイもしっかりフォロー。公式戦のJリーグモードでは、コンピュータ相手に2人協力プレイ。そしてゲーム時間が自由に変更できるエキジビションモードでは、対コンピュータの協力プレイに加え、最大4人までが敵身方に別れて対戦プレイが可能。仲間と協力するもよし、チームごとに別れて戦うのもよし。その参加人数が多ければ多いほど、ゲームの白熱度は何十倍にも上昇すること請け合い!!

これはもうマルチタップとパットを買って発売にそなえるしかない！ えっ！もう持ってるって？



⬆ゴールの瞬間！ この時、選手と観客は一体と化す。ゴ〜〜ル!!

スポーツ界の主役を目指すJリーグの10チーム!!

相撲、そして野球に続く日本で3番目のプロスポーツ団体となったJリーグ。後発であるだけに、多団体の長所をうまく取り入れた合理的な運営を目指している。全国各地にチームを設け地域に根差したチーム作りが行なわれているのも特徴ひとつ。将来的には、さらにチーム数を増やし、全国で16チームにする構想である。

J.LEAGUE

鹿島アントラーズ



元ブラジル代表として3度のWカップ出場経験を持つジーコの存在が大きい。彼を軸に攻撃を組み立てるのがポイントである。

ジェフ・ユナイテッド



全日本候補の呼び声高いキーパーの下川の守りが堅い。

浦和レッドダイアモンズ



全日本代表のFW福田の得点力とスピードは侮れない。やや決め手に欠ける点は否めないが、バランスの取れたチームである。

読売ヴェルディ



ラモス、カズ、武田といったキラ星のごときスタープレイヤーが集まっている。得点力、守備力共にトップクラスのチームである。

横浜マリノス



全日本不動のゴールキーパーと呼ばれる松永の鉄壁の守備。そして大ベテラン木村のテクニックなど、総合力に優れたチーム。

A・Sフリューゲルス



ややキック力に欠ける感があるが、スピード、テクニックでは定評のあるMFの梅沢、井上など延び盛りの若手が揃っている。

清水エスパルス



三拍子揃ったオールラウンドプレイヤーFWのトニーニョ、そして長谷川の強力な攻撃力はまさに驚異的である。

名古屋グランパスエイト



元イングランド代表の主将でWカップ得点王にも輝いたリネカー。元ブラジル代表のアシスト王ジョルジーニョなど粒揃い。

パナソニックガンバ大阪



大型ストライカーの永島、MFのミューレルなど攻撃力は強力。課題の守りも、中国代表の賈の加入で強化!!

サンフレッチェ広島



MFの風間の多彩なボールコントロール、そして横内のドリブルなど、中盤でのゲームメイキングは抜群。課題は攻撃力の強化？

グレイテストイレブンでJリーグの開幕戦を大予想だ!!

すべてにおいてリアルに作られている『グレイテスト・イレブン』。そこで編集部は考えた。このソフトで実際の試合を予測できないものか？ 思い付きをそのまま実行に移してしまうのが、本誌編集部の怖いとこ……もといフットワークのよさ。さっそく開幕戦のヴェルディ対マリノス戦の結果予測を行なってみた。ちなみにプレイヤーは、本誌ライターの便利屋KAZと担当編集者のN島氏。現実に近い結果を得るために、互いにチームの特徴を活かした攻めをすることを条件とした。それではゲーム経過をダイジェストで紹介しよう。





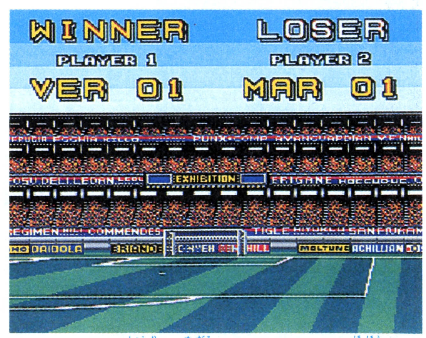
⬆開幕戦屈指の好カード。ヴェルディは連敗を止められるか？



⬆前半終了間際、武田のシュートがマリノスゴールに突き刺さる!!

まず前半はヴェルディペースでゲームは進む。開始直後からラモス、カズのドリブルを活かして再三マリノスのゴールを脅かすヴェルディ。しかし、ゴールキーパー松永の鉄壁の守備に阻まれ、得点には至らない。前半終了直前、やっとラモスのセンタリングから武田のシュートで1点を獲得。後半もヴェルディのペースで展開。しかし、一瞬のスキを突くカウンターアタックで、マリノスが得点!! 勝負はPK戦に持ち込まれた。その結果は…。

開幕戦はヴェルディがPK戦の末勝っ!?



⬆勝利の女神は、ヴェルディに微笑んだ。



⬇マリノスのシュートは、キーパー藤川の神懸り的なセービングで阻止される。



⬆ついに結着はPK戦に持ち込まれた。場内は静まり、選手に緊張が走る。さあ勝負の瞬間！

待望の名作、ついに登場!!

天地を喰らう

数年前に全国のゲーセンで人気を呼んだ、あのアーケードの名作が、ついに移植されるぞ！『ストⅡ'』とともに、カプコン漬けになりそうだ！

NECアベニュー／夏発売予定／価格未定／ACT

やっと『天喰ら』をプレイできるんだ!! やったぜベイビー（死語）うれしい〜ッ!!

ついにあの『天喰ら』の発売のメドがたったぞ。今までこのアーケードの傑作を今か今かと待ち望み、情報を求めてPCエンジン専門誌を買い漁ったピュアなファンの人も多いと思う(私もその１人だっ)。しかしアベニューがやってくれた／　今年の夏には発売だというのだから、嬉しいではないか。今まで待ち続けてきたんだから、それぐらいは…ってな感じだろう。『ストⅡ'』といい、これといい、カプコン漬けにマジでなりそうだよ。ちなみに『ダッシュ』と違って、CD-ROMでの発売なので、価格的　サウンド的には期待できるぞ。



⬅敵が先にブッ飛んでから斬るデモは健在か?

発売前の予習の時間です

知らない人もいると思うが……

ゲーセンに昔から遊びに行っている人にはよく知られたゲームであるこの『天地を喰らう』は、数年前にカプコンが業務用のゲームとして発売した作品である。タイトル名の、『天地を喰らう』は、漫画家、本宮ひろ志氏が少年漫画雑誌に連載していた漫画のタイトル名で、ストーリーは、あの『三國志』をもとにしていた。それをCPシステムの美しいグラフィック機能でゲーム化し、本宮独特のセンスが生かされた横スクロール・アクションゲームとなったのだ。当時としては絵も美しく細く、キャラクターが声を出し、しゃべるという、画期的なものだったのだ。



⬅多くのデータがまとめられたゲーム画面。

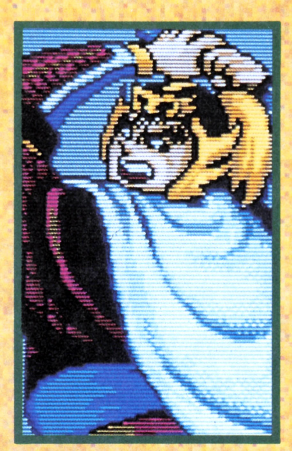

⬅黄巾賊が略奪、殺りくを繰り返す…。

流星剣・真空剣・通常攻撃をうまく使いわけるのがコツ！





主な登場人物を大紹介！



劉備 玄徳
（りゅうび・げんとく）

前漢の景帝の血をひき、黄巾賊の乱に際し、志を同じにする関羽、張飛と義兄弟の契りを結び、立ち上がった。4人の中での特徴としては、力は最も弱いが、流星剣が出やすく、真空剣がたまるのが早い。またバイタリティの最大値も一番多い。



関羽 雲長
（かんう・うんちょう）

名だたる勇将を一刀両断にし、豪傑の名を欲しいままにした関羽は、また礼節と学問をも兼ね備えた武将であり、あらゆる戦いに武勇を発揮する。力は強いが、流星剣は出にくく、真空剣のたまりも遅い。使いこなすのが一番難しいとされる。



張飛 翼徳
（ちょうひ・よくとく）

長坂橋の中央にたった1人で立ち、得意の蛇矛を振り回し、敵数万騎をも蹴散らした。力強さでは関羽より上とされている。流星剣は出しにくいが、真空剣の威力は絶大。ただしバイタリティは4人中最少。レベルが上がってもあまり増えない。



趙雲 子龍
（ちょううん・しりゅう）

敵百万の陣中を、赤子を抱いたまま無人の野を行くがごとく駆けぬけた趙雲は、華麗で身のこなしも早く、また、鬼神も恐れぬ真の武士である。体力、力、技ともに平均を保ち、最も使いやすい。初心者向きである。

劉備たちと命をかけた闘いをする

愚かな呂布と董卓



⬆このデモの途中でボタンを押すと、声だけが鳴り響いた。

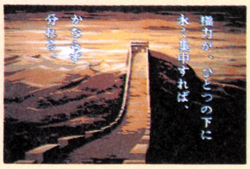
全面を通して、劉備たちの敵となるのがこの董卓（右）とその家来である、豪傑、呂布である。各面をクリアするたびに妙なことを口走る彼らは、よきライバルともいえるだろう。ちなみに、呂布は全面通して2回出現して豪快な攻撃をしてくるが、必殺技さえ喰らわなければ、単体としてはそれほど強くない。本宮ひろ志の呂布は、金髪である点に注目(外人らしい)。そして董卓とはゲーム終盤に長く熱い闘いをすることになる。馬2頭にどっかと座る董卓は、やはり負け犬なのか…人は、よき好敵手とともに成長するのだ。



⬆「忘れぬぞ」の言葉どおり、『天喰らⅡ』にも彼は出てくる。

三國志ファンに贈る！

あの「三國志」に登場する、勇猛果敢で個性的なキャラクターを、自分の手で操るだけでなく、「三國志」のストーリーどおり話を進める、つまり歴史を実感できるのだから、『三國志』が大好きな人にはたまらない魅力があるだろう。SLGで主役になりきって策を練るのもいいが、この『天地を喰らう』のように、敵をバッタバッタとなぎ倒していくのも、ひとつの楽しみ方だろう。さぁ～君は誰を使う？　個人的には、礼節を重んじ、情に厚く、学問を尊い、それでいて戦に於いても活躍する、ヒゲの関羽が大好きだ！（大）



⬆ついに世が乱れるときがやってきた！

もってけもってけ　どんどんもってけ

もってけたまご(仮)



ナグザット／発売日未定／価格未定／ACG

NEWタイプ対戦アクション ナグザットからデビュー!!



たまごをもってけ!!

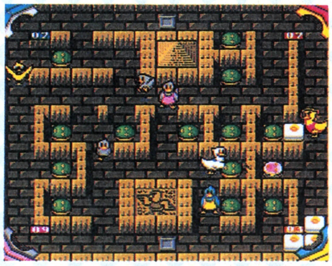
「もってけたまご」は名前のとおり、卵を取り合って競うゲームだが、勝敗にかかわってくるのは実はヒナなのだ！　こいつはちょっと一味違うゲームの登場だぞ！



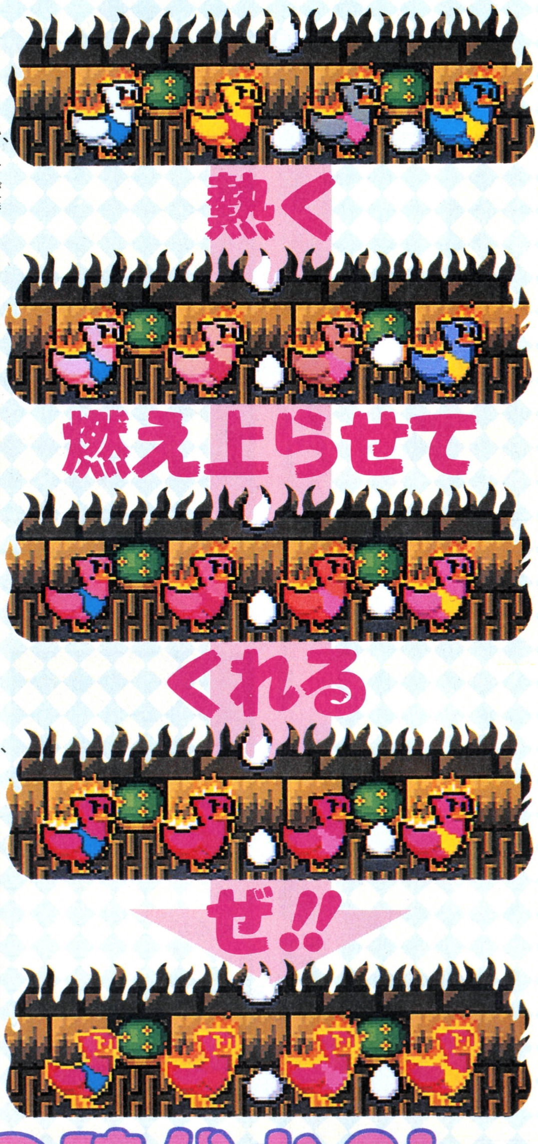
⬆各自自分のスタート地点から、なんとせり上がりで登場だ！　やっぱり一味違うぜ！

全部もってけ!!

自分が取った卵からは自分の色のヒナが生まれる。そのヒナが自分の家に帰れば得点になるのだ。しかし、これも一筋縄ではいかないのだ！



⬆怪しげな遺跡(?)の中でも彼らは卵をもってくのだ！　壁画がベリーナイス。



これからは「たまご」の時代か?!

対戦プレイでもってけもってけ!



⬆嵐の前の静けさを感じさせるエントリー画面。コンピュータも参加できるぞ。

もってった卵は取ったプレイヤーの後についてくる。しかし、この卵を奪い去る事が可能なのだ。Ⅱボタンを押しつづけるとどんどんパワーがたまって、離すとダッシュですっとんでいき、他のプレイヤーをぶっとばすことが出来る!そして彼の卵もぶっとばす!



⬆右上に注目して欲しい。少々なつかしい感じのするバトルが展開している。



⬆勝敗はタメの段階による。ヤツより少しでも多くタメる事が勝利への近道だ!

しかし、敵は彼らだけではない!余計なモノを置いていくナゾの巨大ヒナや、トラップ仕掛けのステージなど、一味違うヤツばかりだ!

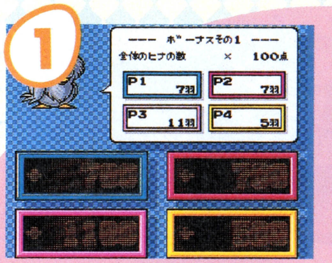


戦いの行方は?!

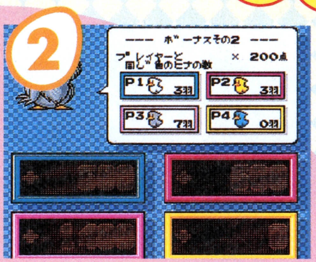


⬆熱い戦いも一段落。さぁて、オレの結果を見て驚くんじゃねぇぜ、ベィベェ!

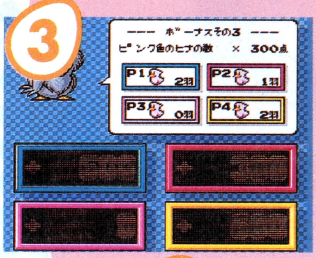
多彩なボーナス!!



➡自分の家に入ったヒナの総数。多いにこしたことはない。

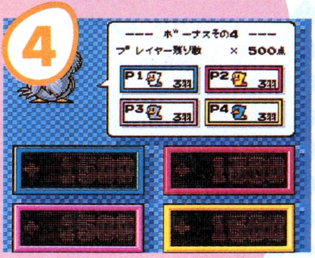


⬅やっぱこれがいちばん正当なボーナスなんだろうなぁ。

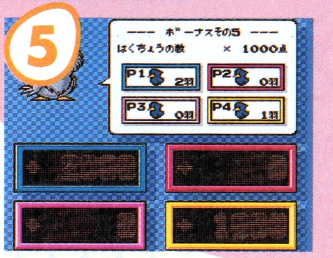


➡これでけっこう違いがでる。いかに自分の家に入れるか、だ。

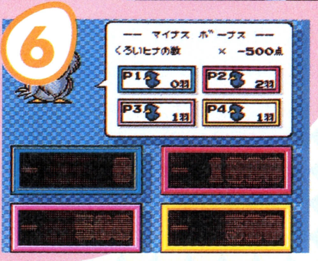
ただ、卵やヒナが多ければいいってもんじゃない。ここにある6つのボーナスをいかに獲得するか(余計なのもあるけどね)に最終的な勝敗がかかっているのだッ!



⬅燃えてるヤツに触れなければ黒コゲになることもないのだ。



➡意外と決め手になったりする。ただちょっと問題があって…。



⬅コイツと見分けがつかないんだよね。うーん、きびしいなぁ。





はたして勝者は誰なのか?!



⬆げっ、やられたっ。コンピュータってけっこう漁夫の利もってくんだよなぁ…。



とまあこんな感じで進んでいくワケなんだけど、ゲームの熱気が少しは伝わったかな? さあ、キミもれっつ・たまご!



コミカルゲームの頂点!!



さらにパワーアップしたゲーム内容

ハドソンのアクションゲームの新しい顔、『PC原人』のシューティングバージョンとして登場した『PC電人』。数々の独特のアイディアが盛り込まれたコミカルな演出、そして誰もが気軽に楽しめるゲーム性は、多くのプレイヤーから絶賛を受けた。その第2弾がこの『CD電人』なのだ。もちろん大容量のCD-ROMということで、好評を受けた演出面、ゲーム性ともさらなるパワーアップがなされているぞ!!

ウンチボムもパワーアップ!!



⬆こちらはウンチボムが飛び出した瞬間。しかし、このネーミングは……。



⬇八方向に広がり、敵を一気にけ散らすウンチボム!! これは強力!!

コミカルシューティングのニューヒーロー、ゲンヘッドが帰ってきた!! 今回は舞台をCDに移して大活躍するのだ!!

ハドソン／夏発売予定／価格未定／STG

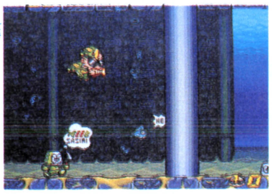






オプションを活かした多彩な合体攻撃も健在!!

『PC電人』といえば、個性豊かなオプションによる合体攻撃を抜きには語れない。今回も実に個性的な合体攻撃で、我々プレイヤーを楽しませてくれるぞ。取り敢えず2つの合体パターンを紹介しよう。まずは握り寿司で敵を攻撃する、粋な江戸っ子(?)「ガッテンダー」。そしてお次ぎはコブシの効きまくった演歌で、4方向を攻撃する「ウナルンダー」(ほとんどドラ○もんのジャイ○ンだな……)。もちろん合体パターンはこれだけではない。他にもアッと驚くような合体キャラクターが、数多く用意されている。いずれ詳しく紹介されるはずなので楽しみに待っていてくれ。



➡敵にいじめられているのがオプション。

合体1



➡さすがに海の中だけあってネタは新鮮!?

合体2



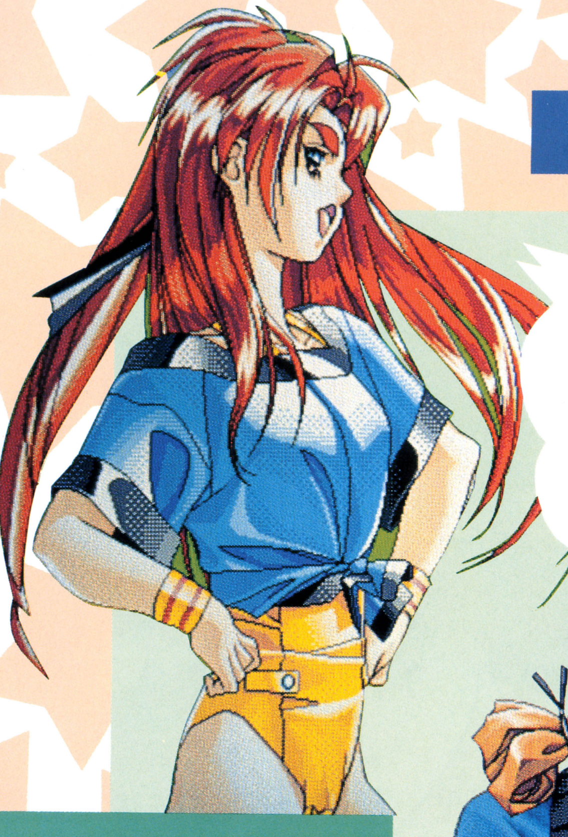
➡響き渡る超音波演歌!! ジャ○アン顔負け(?)

NEC アベニュー／発売日未定／価格未定／SLG

—Debut—

誕生

明日のスターをキミが創る!!



伊東16歳

あんたがあたいのマネージャーかい？　たよりなさそうだけどよろしくな！

名作『卒業』の企画開発をてがけたHEAD ROOMが、絶対の自信を持って送り出す意欲作『誕生』。この超期待のタイトルが、早々とPCエンジンに移植される！　そこで今回は、その魅力の一端をご紹介しよう！



田中15歳



藤村17歳

弱小プロダクションを救え!!

『誕生』は一言でいうなら〝芸能界シミュレーション〟。キミは弱小プロダクションのマネージャーになり、3人の新人アイドルをデビューさせなきゃならない。ただしこの3人、新人オーディションに参加した10人のうちの最下位トリオだったりするんだな。大手と中堅のプロダクションを向こうに回し、7人のライバルを相手にして、彼女たちをトップスターへと押し上げることができるのか!?　それはキミの手腕にかかっている！　ってワケだ。発声練習で修業(笑)を積み、CM出演で名前を売ってと、デビューに向けての準備はいろいろあるぞ。それらのスケジュールを管理して、デビューへの戦略を練るのがキミなのだ！

3人は個性タップリ！

それではキミが担当するアイドルのタマゴたちを紹介しよう。まずは最年長の藤村。彼女は17歳にして卓越した歌唱力を持つが、ちょっとシャイなのだ。いかに度胸をつけさせるかが勝負。

次は伊東、16歳。勝ち気な性格ながら、その演技力はちょっとしたものだぞ。自分をセーブさせることを教えれば、かなりのセンまで行くハズ。

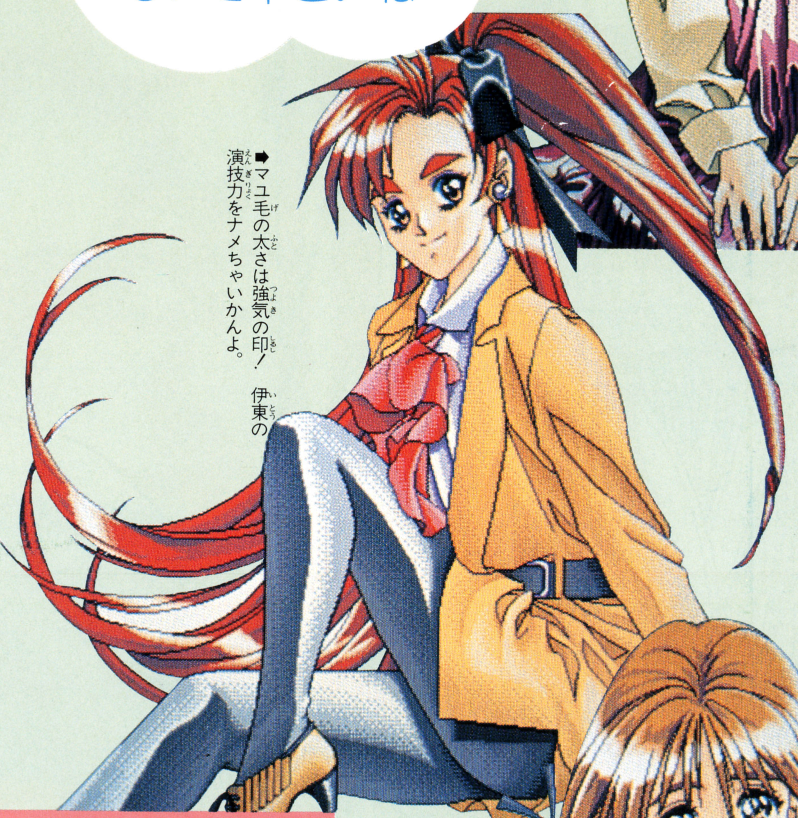
最後は最年小の15歳、田中だ。見るからにキャピキャピの彼女だが、歌唱力、演技力共にイマイチ。ビシビシとシゴいてやろう。

書いてる方まで発売が楽しみな『誕生』。3人に会えるその時まで、ドライブのレンズを磨いて待ってようぜ！

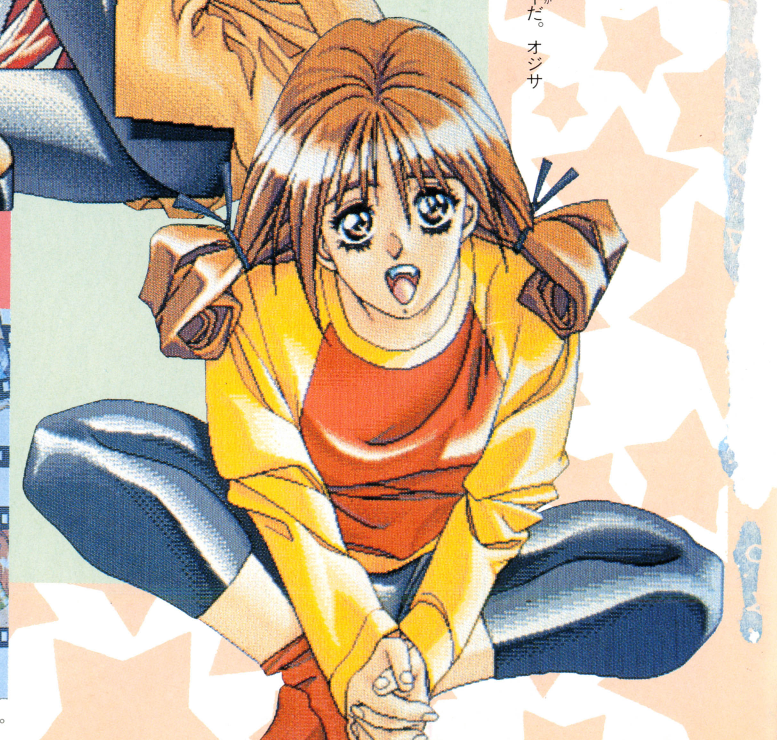


➡彼女が藤村。17歳らしからぬ、大人びた雰囲気だね。

あの…私、精一杯がんばりますので…どうか、見捨てないで下さいね

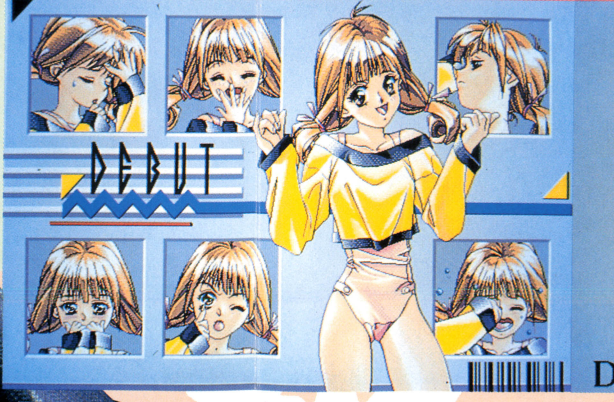


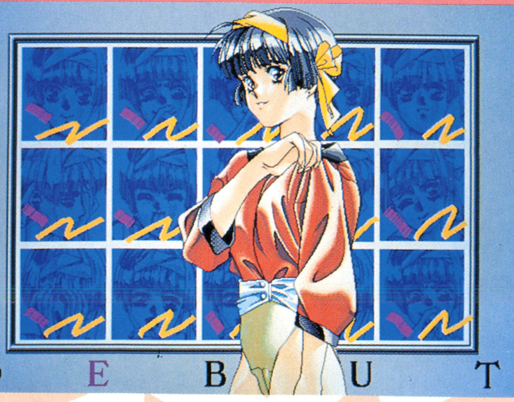
➡マユ毛の太さは強気の印！　伊東の演技力をナメちゃいかんよ。

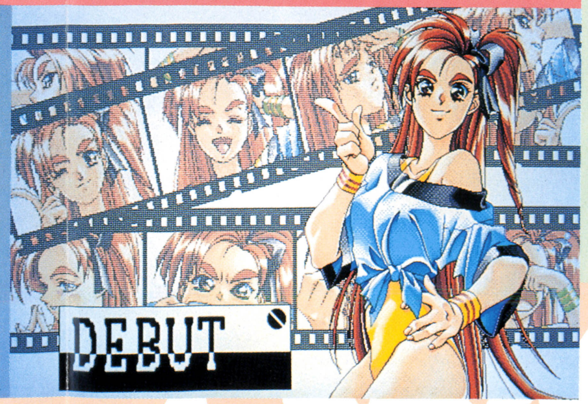


⬇一番アイドルっぽい田中だ。オジサンファン多し(ウソ)。

この3人を芸能界へ送り出すのだ!!







※画面写真はパソコン版のものです。

誕生——Debut

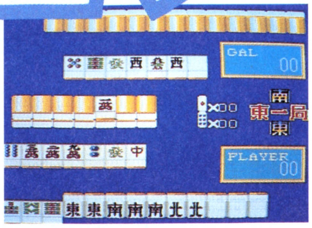
Itou / Fujimura / Tanaka



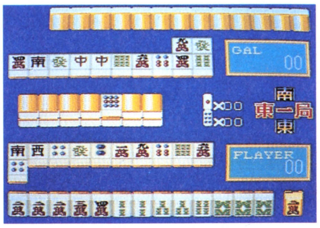
業界騒然!!

遊人氏麻雀界へ進出か!?

「ついに来たか…」事情通談



ついにきた！ 美少女を語るとき、この人物を除いてはいけない！ ういろうを思わせる肌、潤んだ瞳！ 遊人氏の描く少女たちは、限りなく可憐なのだ！ 男なら放っておけないぞ！



➡勝てばウハウハだっ！死んでも上がれ！



まずは左のイラストである。このムチムチプリン（死滅語）なお嬢様方が、PCエンジンの画面に登場する日がやってくるのだ！ 約束の日がやってくるまで、マージャンの腕を上げておいてくれよな！

麻雀で、夏の気分を一歩先取りだ!!

NECアベニュー／夏発売予定／価格未定／TBG

麻雀オンザビーチ



少年は今、戦士に変わる!!

Startling Odyssey

新進気鋭のメーカー「レイ・フォース」が送るニュータイプ正統派RPGが遂に登場するぞ！ CD－ROMエンターテイメントの追及により、ゲームがここまでドラマチックになった！

レイ・フォース／6月下旬発売予定／価格未定／RPG

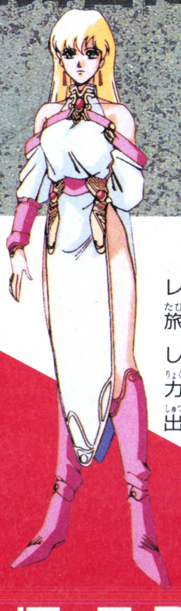
ミリアムガルドを舞台に活躍する5人の勇者達!!

レオン・ソルフォード



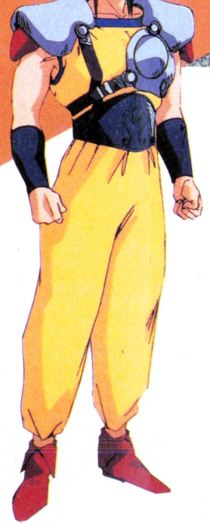
正義感が強く心優しい少年で、この物語の主人公。ナイトを目指して修業中だが、幼なじみのソフィアにはちょっぴり弱い。声の出演は井上和彦さん。

ソフィア・R・ファリーナ



見習い魔導士の美少女。レオンを慕って自ら危険な旅に身を投じる。魔導士としての素質は超一流で、強力な攻撃魔法が得意。声の出演は平松晶子さん。

ランディ・ガーナー



一匹狼の武闘家で、明るい性格だが少々皮肉っぽいところがある。その鍛え上げられた体から発する技と闘気は一撃必殺の破壊力を持っている。声の出演は中田和宏さん。

神々の戦いから270年、新たなる伝説の扉がひらかれる!

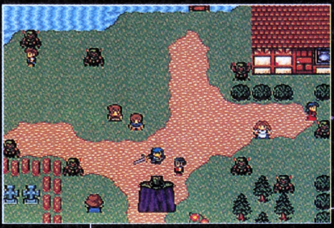
全てはここから始まる…

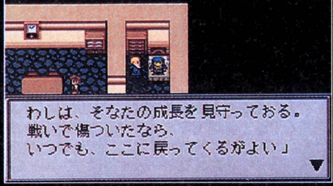
はるかな昔、暗黒の魔神と光の神々との闘いがあった。闘いは壮絶を極めた。海は割れ大地は引き裂かれ、大陸図さえ無用のものとなるほどであった。そして遂に、200日にも及ぶ闘いは、闇の魔神の封印をもって一応の終結を見た。がしかし、全ての危険が去った訳ではなかった。再び大いなる災厄が地上を覆う日の事を予見した光の神々は、共に魔神と闘った勇者の中から1人を選び出し、印を与えた。「いずれこの勇者の子孫が人類を守る為に闘う時が来るであろう…」神々は天上界へと飛び去り、人類にとっては永遠とも思えるほどの永き刻の眠りについた。

…ミリアムガルド、自然に恵まれた豊かな世界。その最西端に位置する小島アムロン。全てはそこから始まろうとしていた…



⬅ソフィアが帰ってくると聞いて、地震が多くなってきた事も気にせず出かけるレオン。


⬅ところが、村が突然怪物に襲われた!! 勇躍立ち向かうレオンだが…



➡一度は負けたが、次こそは! 長老に励まされ、レオンが今、旅立つ!!

アムロン島の片田舎アリシアに育った若者レオン。一人前の剣士を目ざして魔導士である母のサリアと共に修業に打ち込む毎日だった。しかしある日の事、村が突然怪物に襲われた! 奮戦空しく敗れるレオン。だが、母サリアの活躍により魔物の大半を撃退する。しかし、少年ブークを人質に取られ、サリアが石化、連れ去られてしまう。なぜアリシアが襲われたのか? どうしてサリアは連れ去られたのか? 長老の「サリアは生きている」という言葉を信じ、全ての謎を解き明かす為の旅に出る決心を固めたレオンであった。

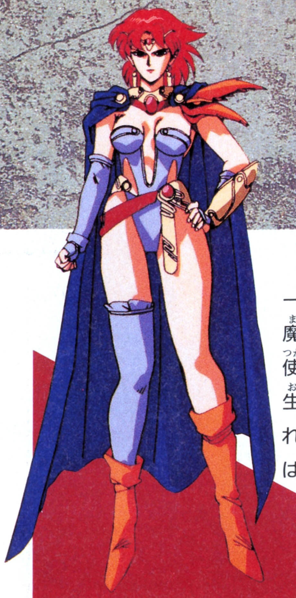
母を連れ去った魔物を追って、故郷のアリシアの村をあとにするレオン。まずはアムロン島を治めるアムロン3世の住むアムロン城とその城下町を目指して東に向かうのだった。

船付き場のあるアムロンの町で一休みした後、アムロン3世との会話によって、アムロン島が危機に陥っているとの情報を得たレオンは、その危機を自分の手で打解したいと申し出る。レオンの申し出に感心したアムロン3世はこの事件の解決をレオンに一任する。果たして、レオンの前に立ちはだかる者は!? サリアは無事なのか!? 戦え、レオン!!



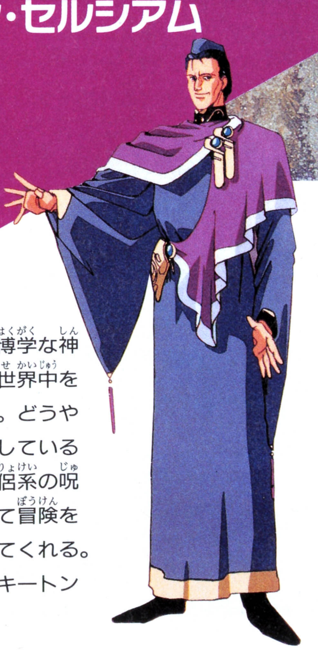
⬅やだなぁ、そんなにほめないでよ。でももらえる物は全部もらっちゃえ。


➡いざ、南にそびえる謎の塔へ!! おっと、一人で行っていいのかな!?



ロゼッタ・H・ウィング

妖精を母にもつハーフ・エルフ。剣と魔法の双方を自在に使いこなす。彼女の生い立ちは謎に包まれている。声の出演は安達忍さん。



ベルン・セルシアム

真面目で博学な神官の彼は、世界中を旅している。どうやら誰かを捜しているらしい。僧侶系の呪文を駆使して冒険を影から支えてくれる。声の出演はキートン山田さん。

オリジナル・アルバムが出る!!

ゲームの発売に先がけて、音楽CDが発売されたぞ! タイトルは「スタートリングオデッセイ・オリジナルアルバム(TYCY-5293)」、東芝EMIから税込み3000円で好評発売中だ! アーチストは「宇宙戦艦ヤマト」等でお馴染みの宮川泰さん。フルオーケストラとシンセサイザーのデュエットがキミの魂に熱く語りかけるぞ!!


⬆見よ、これがフルオーケストラだ!! 熱い魂を感じるぜ。


⬅真剣な目指しの宮川さん。これがプロだ!!

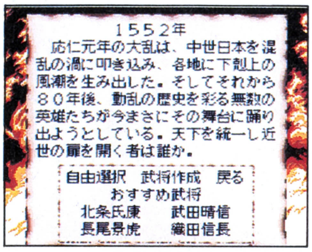

➡声優さん達勢揃い! 君は誰のファンかな?

「人物」重視の斬新なシステムが魅力！

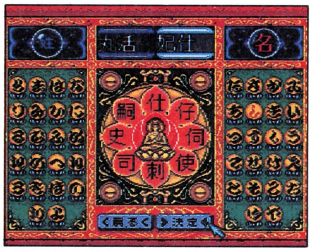
キミは一人の武将となる

今までの戦国SLG(シミュレーションゲーム）に満足できなかったキミに朗報だ！　アスク講談社のリリースする『1552天下大乱』は、まったく新しいシステムを採用したリアルタイムSLG。きっとキミも満足するはず。

『1552天下大乱』最大の特徴は、人物重視のシステムにある。ゲーム中に登場する武将は全部で700人以上。この中から武将を選び、天下統一を成し遂げるのが、キミの使命だ！キミだけのオリジナル武将も作れるぞ！



⬅ゲームにはキャンペーンシナリオとショートシナリオがそれぞれ3本入っている。武将を選んだら、プレイの開始だ！



➡『1552天下大乱』では、キミだけのオリジナル武将を作ることもできる。好きな名前をつけて、戦国時代へ殴り込もう！



⬆武将の治める城の名前を決め、位置を決めよう。

選べる武将の身分は千差万別。始めから戦国大名として活躍することも、また一介の武将として立身出世を目指すこともできるぞ！

配下を使いこなせ！

キミがいかに有能な武将を選んだとしても、たった一人の武将だけで天下を統一することなど不可能だ。天下統一を果たすためには、優秀な配下をうまく使うことが必要になる。



⬆配下の武将の各能力は、はっきりと分からない。



⬆役職を与えると、武将の忠誠度がアップする！

『1552天下大乱』では大名と配下武将の関係に独特のシステムを採用している。大名が命令を与えられるのは、直属の配下（直臣）だけ。直臣の配下になった武将には命令を与えられない。しかも、武将は一人一人独自の思考パターンを持っている。こまめに報告する者、報告は少ないけれど確実に仕事をする者…。そのパターンは色々だ。つまり、すべての武将を思い通り動かせるわけではないのだ。キミにできるのは、配下に命令を出してただ見守るだけだ。クセのある武将たちをうまく使いこなす能力が求められているのだ！

➡武将と兵は、全部で7つある軍に編成する。武田の武将は7名。能力に応じた編成を行って、最強の精鋭軍を作るのだ！

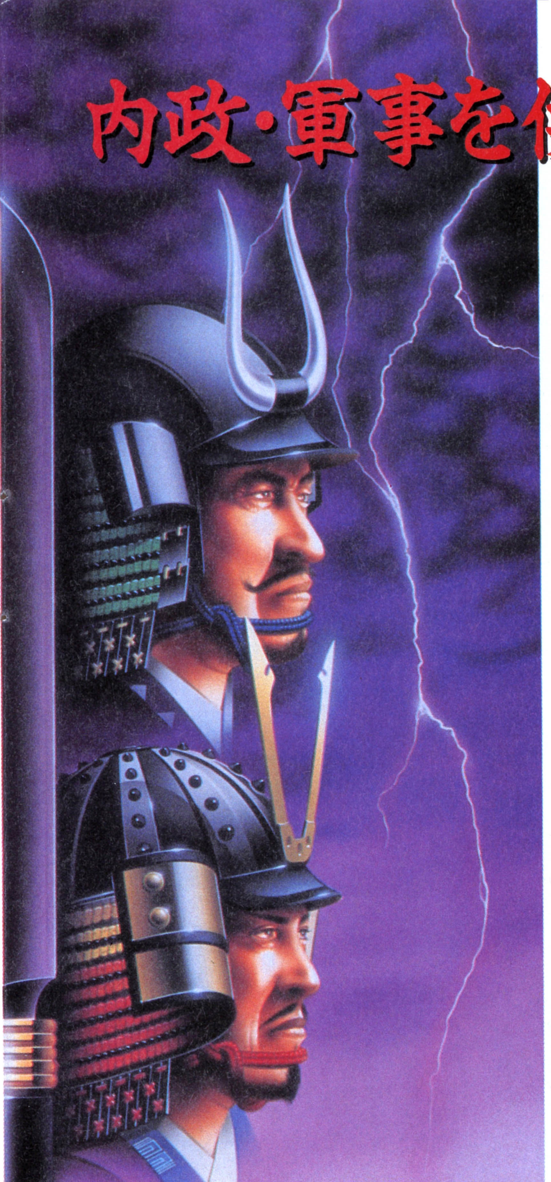




⬅画面右下の城は4階建ての構造。各階ごとに、各種の命令が割り当てられている。2段目に当たるのが政治コマンドだ。



内政・軍事を使いわけ、領土を拡大せよ！



の戦国SLG登場

52

大乱

(マウス対応)8800円／SLG

情報集めをおこたるな!!



⬅配下武将からの報告。武将によって、情報の信頼性は異なる。手に入れた少ない情報を分析して、政策を決定するのだ！



➡近習からの情報は、比較的信頼できる。しかし、タイミングは予測不可能なので欲しい情報が手に入るとは限らない。

戦国時代を生き抜くには、情報集めが欠かせない。『1552天下大乱』のプレイは、リアルタイムで進む。配下の武将や近習からもたらされる情報を集め、周りの武将たちがどんな状態なのか、常にチェックしておこう。

内政で富国強兵！



➡国を治める方針を決める『計画コマンド』。必要な項目には、より多くのポイントを！

⬅『日常コマンド』では、大名の性格を決める。家臣たちから慕われる大名を目指すのだ！

情報集めの成果が上がったら、次は内政で国の基盤づくりをしよう。いくら強力な軍事力を持っていても、国の基盤がしっかりしていない国は、持久戦にモロい。また、キミの操る大名の政策によっては、配下の反乱が起きてしまうぞ。計画コマンドと日常コマンドをうまく使って、必要な部門により多くのポイントを配分し、国を富ませるのだ！

軍事力を整備せよ！

内政を行って国の基盤づくりがすんだら次は軍事力の整備だ。『1552天下大乱』では、配下の武将がそれぞれ城と兵を持っている。

すべての武将と兵は、全部で7つある軍に割り当てられる。軍事コマンドの『行軍』（移動）や『平定』（戦闘）などは軍ごとに与える。軍の編成によって、国全体の強さが決まるのだ。優秀な武将にはできる限りたくさんの兵を与え、最強の精鋭軍を編成しよう！



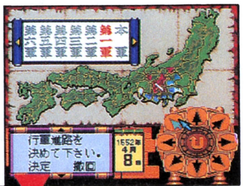
➡軍事コマンドは戦略的なものと戦術的なものの2種類ある。戦略コマンドを使い、地域全体に関係した軍事命令を下すのだ。



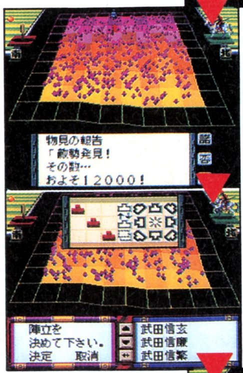
⬅拡大地図上で武将を選び、命令を与えるのが戦術コマンドだ。指定した場所への移動や城攻めなどの命令を与えられるぞ。

戦闘は全力集中で！

行軍途中で敵軍との接触が起これば、戦闘の始まりだ！　物見を出し、敵の戦力を確認してから、リアルタイムでの戦闘に突入せよ！

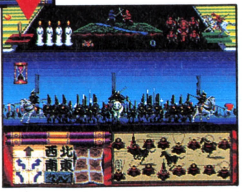


➡軍の移動には『行軍コマンド』を使おう。進む方向を指定された軍は、自動的に移動する。敵を探すのだ！



⬅移動中に敵部隊と遭遇すると、合戦モードに突入だ！　本陣の位置を決め、物見を派遣し敵の情勢を探るのだ！

⬅敵の配置や戦力が分かったら、自軍の陣立てを決定する。雁行の陣は、攻撃・防御の両方に有効な陣形だぞ！



➡敵との戦闘は、完全リアルタイムで進行して行く。状況を的確に判断し、即断即決で部隊に命令を与えるのだ！

VHS・LD絶賛発売中!

VHS カラー/本編54分+インタビュー映像4分/ステレオHiFi/販売:角川書店/バンダイビジュアル
LD カラー/本編54分+インタビュー映像4分/デジタルステレオ/CAV/販売:バンダイビジュアル
ビデオ・LD共 ¥7,800(税込) ¥7,573(税抜)

実写!特撮時代劇!

サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記

2大特典!!

The Ripple(松井菜桜子、本多知恵子、川村万梨阿)をはじめ、メインキャストの撮影裏ばなしインタビュー映像!
描きおろし満載。〝闇婦〟の全てが分かる小冊子、「サイレントメビウスかわら版DX」!!

出演▶卑弥香津美:松井菜桜子/闇雲那魅:本多知恵子/深川姫竜:川村万梨阿/彩弧由貴:岡本麻弥/平賀麗華:沢田夏子/与謝野羅織:三輝みきこ/お恵:田山真美子/八五郎:山口勝平/坂本竜馬:矢尾一樹/でもん:志垣太郎/美濃屋弥兵衛:安岡力也/鳥居忠則:中田博久/勝安房守海舟:森次晃嗣
スタッフ▶原作・企画:麻宮騎亜/脚本・監修:菊池通隆/音楽:和田薫/監督:河崎実/制作:リバートップ/製作・発売:スタジオトロン・角川書店・キングレコード・バンダイビジュアル
販売:バンダイビジュアル・角川書店/イラスト:麻宮騎亜



VIDEO・LD 5/21 発売予定
第3巻(全4巻シリーズ)「彷徨、そして迷走…」¥5,800(税込)



オリジナルビデオアニメーション

イース 天空の神殿

アドル=クリスティンの冒険

30分/カラー/ステレオHiFi/VHS・LD

全巻購入特典
・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー
(詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。)

発売スケジュール

巻数(サブタイトル)	発売日	商品番号・販売元
第1巻(失楽園)	発売中	KFOVA-40 角川書店(セルビデオ) KILA-50 キングレコード(LD)
		KIVA-156 キングレコード(セルビデオ)
第2巻(世界果つるところ)	発売中	KFOVA-41 角川書店(セルビデオ) KILA-51 キングレコード(LD)
		KIVA-157 キングレコード(セルビデオ)
第3巻(彷徨、そして迷走)	5月21日発売予定	KFOVA-42 角川書店(セルビデオ) KILA-52 キングレコード(LD)
		KIVA-158 キングレコード(セルビデオ)
第4巻(運命の流れる中で)	7月21日発売予定	KFOVA-43 角川書店(セルビデオ) KILA-53 キングレコード(LD)
		KIVA-159 キングレコード(セルビデオ)
レンタルビデオ(販売元:キングレコード)	発売中 93年7月21日	上巻(1+2巻) KIVA-160 下巻(3+4巻) KIVA-161

※角川書店とキングレコード販売のセルビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

〈メインキャスト〉アドル:草尾 毅/フィーナ:高山みなみ/レア:本多知恵子/リリア:三石琴乃/サダ:辻谷耕史
〈メインスタッフ〉原作:日本ファルコム/監督:渡部高志/脚本:千葉克彦/キャラクターデザイン:西村博之/作画監督:中沢一登/美術監督:石垣 努/音楽:Falcom Sound Team J.D.K./制作:東京キッズ
製作・発売元…日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店
販売元…角川書店/キングレコード株式会社

クライマックスへ向けてますます盛り上がる!
超大作RPGアニメーション
35ミリネガテレシネD2マスタリングの高画質



いつわりの平和は終わりを告げ…
イース全土に魔物の攻勢が始まった…
アドルは人々を救うことができるのか?

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。
※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL:0492(59)1100
角川ブックサービスまで

キリトリ線

お名前	ご住所 〒 TEL.(　　)　—	●年齢・性別 才 男・女

サウンドコレクション注文書				ビデオ注文書					
アルスラーン戦記CDパッケージ	魔狼王風雲伝2	アニメキングダム愛蔵版スペシャル2	アルスラーン戦記II	サイレントメビウス2	風の大陸	イース天空の神殿 ●第1巻●第2巻●第3巻●第4巻	ご希望の商品に○をつけて下さい 全4巻	サイレントメビウス外伝幕末闇婦始末記
税込み価格 12,500円	税込み価格 1,900円	税込み価格 2,000円	税込み価格 9,800円	税込み価格 9,800円	税込み価格 9,800円	税込み価格 5,800円	税込み価格 23,200円	税込み価格 7,800円
申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本	申し込み数(　　)本

取扱書店名

※書店様へ:お客様が自参して来店された場合注文書として対応して下さい。ビデオでお申し込みできる商品はVHSのみです。

ADVENTURE FANTASY
角川スニーカー文庫 冒険ファンタジー小説

5月1日発売 ●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
※定価には消費税が含まれています。



グローリー戦記2
イラスト:山田麻里緒

歌姫―カンタービレー
イラスト:中山星香

十二月王子3
イラスト:橋本正枝

風の旅路
イラスト:春日聖生

追憶の地平
イラスト:神村幸子

霊獣ムフヅの王
イラスト:浅野真理

グローリー戦記2
巨砲トロダモン

柿沼秀樹 〈イラスト〉山田麻里緒

ルークが潜入した敵国バイルスで見たものはグローリーを壊滅に導く、恐るべき巨大兵器だった! 430円

歌姫―カンタービレ―
II歌姫の旅路

篠崎砂美 〈イラスト〉中山星香

歌姫としての記憶を取り戻すため、シャントールとレイナーンの旅は続く。(解説:新井素子) 500円

十二月王子3
冥王回廊 完結

図子 慧 〈イラスト〉橋本正枝

暗弑風の存在が、王子と皇女の間に妖しい風を吹き込む。一方、同盟国軍の命運は…!? 完結編!! 500円

追憶の地平 完結
〈反逆(レベリオン)〉号ログノート 4

伊東麻紀 〈イラスト〉神村幸子

ルルージュ一族の当主の座を巡る、命を賭けたゲーム!! 切札は? 全4巻完結。 520円

風の旅路
アルスの書外伝2

白井星夜 〈イラスト〉春日聖生(みお)

魔道師修業のため、ロエンは旅に出た。数多くの迷いの中で得たものは…? 絢爛たる第2弾! 500円

邪神の胎動
神の禽(とり) 2

河原よしえ 〈イラスト〉岩崎陽子

隼の頭と手足を持ったホルス神の姿になったセレクの運命は? 古代エジプト英雄譚。 430円

鬼面都市の冒険
ガープス・ルナル・アドベンチャー

監修:安田均 著:友野詳・佐脇洋平とグループSNE

大好評TRPGガープス・ルナルのシナリオ集が登場! バドッカでの冒険が君を待つ!! 560円

霊獣ムフヅの王
月光界シリーズ 2

麻城ゆう 〈イラスト〉浅野真理

弓香は月光界から自分の世界へ戻るため、風霊操りの呪司を探す旅を続ける…。人気シリーズ、第2弾! 470円

カドカワ
サウンドコレクション

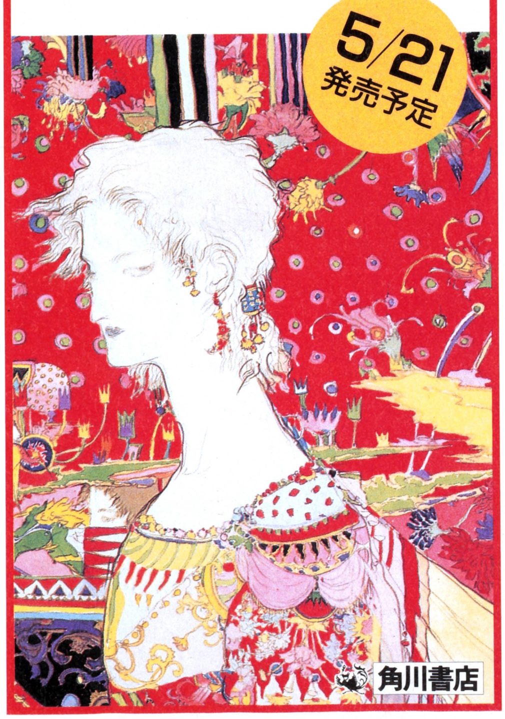
アルスラーン戦記
スペシャルCDパッケージ

原作・田中芳樹
価格12,500円〈税込〉

カセットブック
「アルスラーン戦記」
第1部1～7巻(収録時間・7時間)
待望のCD化
+
特典CDとして「アルスラーン戦記」
オリジナルミニドラマ
「残夜抄録」(20分)を収録。

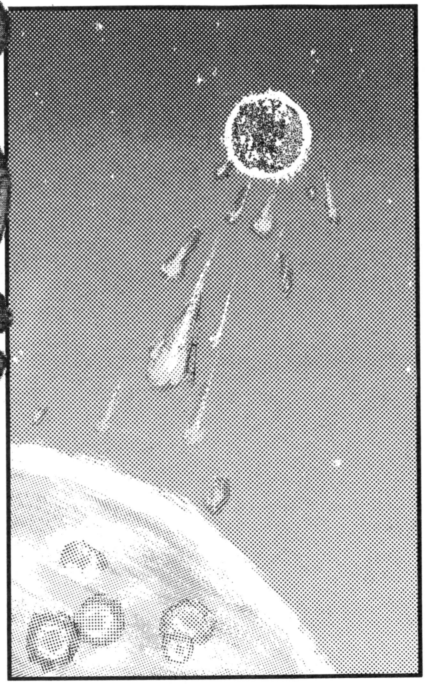
キャスト/関 俊彦、鈴木洋孝、大塚芳忠

★デジパック様式の、取り出しやすく
長期保存に耐えられるA4判豪華パッケージ。
★初回特典は天野喜孝氏の描き下しジャケットを
プリントしたオリジナルバンダナを封入。
※このCDだけのオリジナル・プレゼント商品です。




ブルーフォレスト神話
Blue Forest Saga
惑星エルスフィアに訪れた未曾有の危機…
降序の手から人々を守り、
ブルフォレ・ワールドを
救うのはキミだ！
●STAFF●
Illustration:MiRA AIZAWA
:SATORU SASANO
Game Design & Text:NARUMI TAKAHIRA(FEAR)
:HIROMI HOSOE(FEAR)

エルスフィア紀元前X年 降魔の月接近！



ファンタジー大冒険 ついにスタートだ!!

ブルフォレワールドでのプレイヤー、つまりキミたちの役どころは、亜神と呼ばれる超人だ。なぜなら宇宙から侵略してきた降魔どもは強大な勢力をほこっていて、とても、ふつうの人間ではザコにさえ歯が立たない!!

そこで『惑星エルスフィア』を見守る12人の神王たちの命を受け、各地にはびこる降魔と戦う英雄、それが亜神であるキミなのだ!!

しかーし！　いくら英雄でも、世界全体を、短期間で救うのは難しい。その為、世界をいくつかのエリアに分け、毎回違うステージで、違うキャラを使って攻略していくのだ！

各エリアには、降魔の拠点として『降魔要塞』が存在する。最終目的はこの要塞に侵入し、中央部にいる強力なリーダー、降魔核を倒すことだ。そうすれば要塞からの指令で動いているザコ降魔は活動を停止する。その結果、そのエリアは平和を取り戻せるだろう。

ゲームに参加すれば 巨大な(笑)特典が!!

毎回の応募者中、与えられたミッションをよりよい方法でクリアした上位6名には『エリアヒーロー』の称号が与えられ、同時に以下の超豪華（笑）特典が授けられるのだ!!

その1　なんと！　結果発表では、クリアした道筋にしたがって、キミを主人公にしたストーリーが掲載される!!

その2　さらに！　次回のエリアの募集ストーリーにも登場するし、来年掲載予定の最終決戦ではボーナス付きで、ゲームへの参加が認められるのだ！

PROLOGUE プロローグ　さてさて、最初は物語の紹介をしよう。まずはこれを読むべし!!

まだ歴史が刻まれる前の話。惑星エルスフィアに産まれた全ての生物は、12神王に見守られながら、争いもなく平和に暮らしていた。

ある日、天空の彼方から、暗黒の月が流れ着いた。それは2つめの月として天空に居座り、世界各地に隕石の雨を降らせた…

隕石に見えたそいつは邪悪な生命体だった。

大地の精を吸い、そばにある物質や近づくすべての生物を吸収し、魔の生物にしてしまう。同化させせられた者どもは降魔と呼ばれた。

降魔汚染は次々に広がっていった。村々は襲われ、豊かな森は枯れはてた。最初に落ちてきた隕石は大地に根を張り、巨大な要塞に姿を変え、さらに降魔を生み出している。

降魔の圧倒的な攻撃によって、ほとんどの地域は降魔に覆われてしまった。そしてシュリーウェバ地方だけが最後に残されていた。

12の神々は最後の希望として、それぞれの部下である亜神たちに全てを賭け、この世界を託すことにしたのである…

ある晩、キミは奇妙な夢を見た。

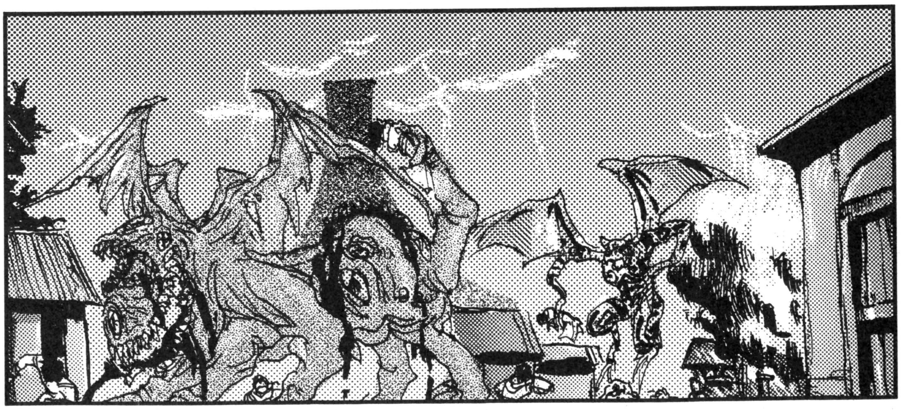
目覚めるのだ、選ばれし勇者よ。そなたには亜神としての力が備わっている。降魔を倒せ。そして再び平和なエルスフィアを取り戻すのだ！

12神王の長、『陽王カイラート』が光に包まれて、たたずんでいた。

私を感知できるのは、より神に近い能力と資質を持った亜神たちだけだろう。すなわち、そなたはその１人なのだ。

キミは自分の使命に目覚めた…

明朝、さっそく荷物をまとめたキミは、昨夜の神託に従って目的地へと向かった……



これが戦域、シュリーウェバ地方だ!!

青き森を占拠した降魔要塞を撃破せよ！

シュリーウェバ地方の中で、もっとも緑に恵まれたエリアが「青き森」だ。この青き森を中心とした半島の南部分が今回の作戦の舞台となる。さっそく状況を説明しよう。

まん中には中央山脈があり、青き森はその東側を占めている。森から南にはエリア内で最大の町、バトゥラがある。

南西部の大湿原から北には、別のエリアの降魔が侵入してきていて、そこから先の様子はまったくわからない。ただし湿原が降魔の進軍を食い止める働きをしている為、今のところバトゥラやその周辺の村々は安全らしい。

降魔要塞は青き森の最深部に存在する。そして現在、この青き森一帯の降魔が集結中だという情報が報告されている。

青き森には、森王が特にかわいがっている種族、鳥人のユノバ族の村があり、現在まったく連絡がとれず、その安否が気遣われている。

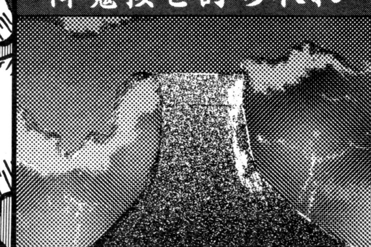
STAGE 1 青き森

ユノバの里を救え！



孤立した鳥人の村を救いにいくのだ！ いかにうまく村へ潜入できるかが決め手となる。

降魔核を討ち取れ



要塞に単身で侵入し、降魔核ガライマーダを倒す。危険は承知でやらねばならないのだ！

攻撃軍を指揮せよ！



降魔軍が集結し終わる前に急襲出来なければならない。武力より、知力や信頼度が重要だ！

志願する者は次ページへGO！

はみだしコーナー

前々回で募集したユノバ族の少女の名前をいきなり発表だ！

応募総数10万通（笑）、そのなかからグーな名前が決定された。

少女の名前は…ユミハちゃんでーす！ 考えてくれたのはっ！

北海道稚内市の新保尚明さんです。どうもありがとう。ユミハちゃんはストーリーに登場しているぞ。救出するのはダレだ!!



作戦 TACTICS A

大いなる陽王カイラートの依頼
降魔核ガライマーダを討ち取れ！

神々の代表者である陽王の頼みとは!?

陽王のお言葉

ようこそ勇者よ。私は陽王カイラートだ。

エリア1の降魔要塞は青き森にある。火王はまず降魔軍を蹴散らすべきだというが、私はそんな悠長なことをやっている時間はないと思う。少々危険かもしれぬが、エリア内の降魔どもの活動を停止させるのには、その中心である降魔核を討ち取るのが一番速いに決まっている。分かりきったことだろう。

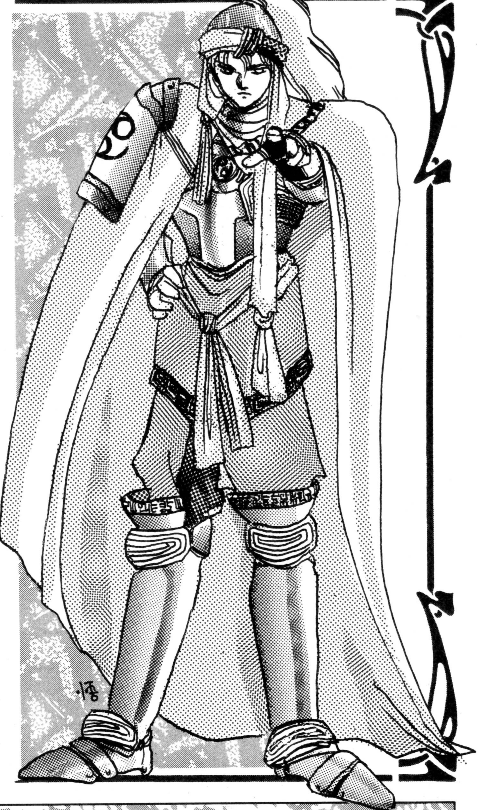
ただちに出立し、要塞に潜入するのだ。

今回は私のほかに火女神アイルナイと、青き森を治めていたヒューミアがそなたのもとを訪れるであろう。余裕があれば彼女たちの依頼も受けてやるがよい。ただ、忘れるな、降魔核を倒すのが平和への最短距離であり、時は一刻を争うのだ！　くれぐれも心にとどめておいて欲しい。では、よろしくたのむぞ。

カゲの声

さっすが陽王。12神の筆頭だけあって、大上段な依頼だね。ただ世間知らずのおぼっちゃま的な所もあるかも知れない。降魔核を倒せだなんて簡単に言ってくれてるけど、彼はガライマーダの強さを知らないのかね…？

この依頼を受ける気なら全力を尽くすことだ。点は低くないけど、他の2人の依頼をクリアした亜神がいると優勝は逃しちゃうよ。



作戦データ

青き森の降魔要塞に潜入し、エリアボスのガライマーダを倒すこと。

ガライマーダは万年杉に取り付いた降魔だが、特殊能力はなく馬鹿力だけが取り柄だ。

依頼に当たって、陽王は2つの亜神技を提供してくれる。

この作戦に成功した場合、クリア点は3点。

非常に危険な使命で、生還率は他の使命より遥かに低い…　志願する者は剣技、体術、スタミナに特に留意しなくてはならない。

行動 A・01

チェックポイント1　要塞内部への侵入！

バトゥラ軍の攻撃は何とか成功したらしい。

陣形が乱れた降魔軍の間をすり抜けて、要塞への潜入に見事成功したぞ！

内部の様相は想像を絶するものだった。すさまじい魔気が充満し、どこからか不気味な鼓動が聞こえる。空気までがドス黒く濁っているかのようだ。ふつうの人間では1秒たりとも生きてはいられないであろう。

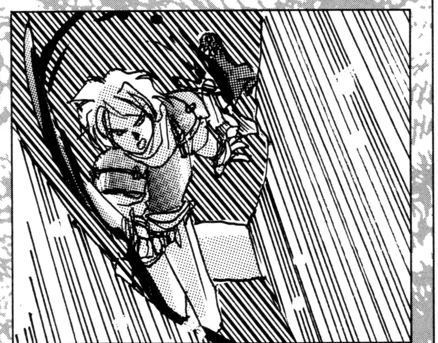
キミは膿汁にまみれ、ブヨブヨの内壁になるべく触れないようにしながら、狭い通路を進んだ。めざすは大ボスの降魔核のみ！

選択肢

A11　罠に注意しながら進む

A12　伏兵に注意して進む

A13　邪魔するヤツはすべてなぎ倒す！





行動 A・02

チェックポイント2　木の降魔ガライマーダ

ついに見つけた！

要塞の中央はホールになっており、その中心に漆黒の巨漢がたたずんでいる。あれこそが降魔核ガライマーダだ…。

ガライマーダはキミの姿を見とがめると、要塞と連結していた1000本もの細い触手を自らちぎり取り、ゆっくりと戦闘体勢に入った。

ヤツを倒せば、青き森は昔の姿を取り戻す。このエリアは再び平和になるはずだ。キミは愛刀を抜き、敵に応じる。さぁ戦闘開始だ!!

選択肢

A21　時間はかけられない。急所を集中攻撃するべきだ！

A22　やつぎばやに攻撃し、消耗させてから攻撃するべきだ！

A23　英雄らしく正面から堂々と戦う！

作戦 TACTICS B

戦いの火王アイルナイの依頼
バトゥラ攻撃軍を指揮せよ！

強気で冷静なおねーさま（笑）登場！

火王のお言葉

　私はアイルナイ。戦いを司る女神。

　そなたも知ってのとおり、このエリアの降魔軍は現在、青き森に集結しつつあり、それもすでに終わろうとしている。

　奴らは南下してバトゥラの町を襲うつもりだ。もし、バトゥラが陥落すれば、青き森エリアは壊滅にひとしい状態になり、残った小さな村々はひとたまりもないだろう。そうなる前に、こちらから討って出て、降魔軍にひと太刀くれてやるのだ!!

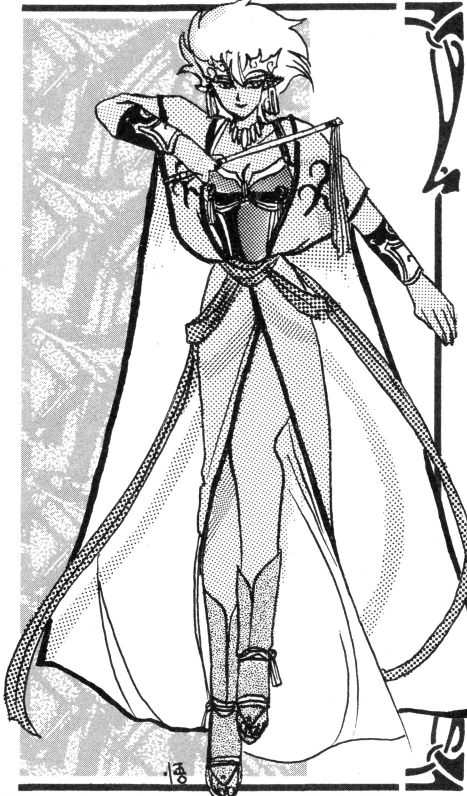
　軍を率いたとて、ふつうの兵では降魔にはかなうまい。だが誰かが降魔の侵攻を食い止めねばならぬのだ！　このままでは確実にエルスフィアは滅びてしまう。そうなる前に!!

　勇者よ、バトゥラへ急げ！

　いま一軍を率いる将としてふさわしいのはそなたしかいないのだ、ただちに兵をつのり、一刻もはやく青き森にむかうのだ!!

カゲの声

　やりがいのある作戦だが、それだけに難易度は高い。作戦終了後に降魔要塞内に単身乗り込むという使命にかかることもできる。むろん無理と思うならキミはそれをやらなくてもかまわない。その場合は待機していた他の亜神が任務を遂行することだろう。



作戦データ

　バトゥラの町へ赴き、攻撃軍の将となること。配下の兵を増強して、北上し、降魔要塞に集結中の降魔軍を攻撃する。

　火王アイルナイは、2つの亜神技を提供してくれる。

　作戦が成功したなら、クリア点は2点。

　軍の指揮には武勇も必要だが、知恵がもっとも重要となる。また兵の信頼を得るには、貫禄や弁舌も大事な要素となるだろう。

　戦争は力だけでは勝てないことを忘れずに。

行動 B・01
チェックポイント1　戦いを前に準備は？

　バトゥラの町はあわただしい雰囲気に包まれていた。

　キミはさっそく王宮へと足を運び、王にアイルナイの神託があったことを説明し、自分を将軍として任命してくれるよう進言した、熱意の結果、王はおごそかにうなずいた。

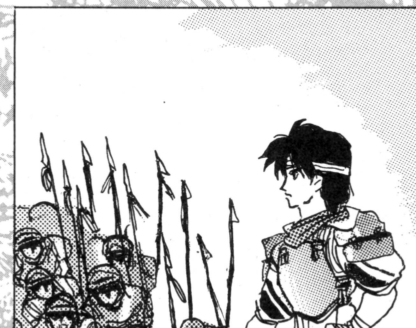
「よし、そなたに軍を託そうぞ。しかし、戦争はついぞなかったので、兵の数は足りず、訓練も行き届いてはおらぬ。残された時間は少ないが、準備を進めてくれ。たのむぞよ」

　さて、どうしたものか…

　出発の前に兵を増員するか、鍛えよう。

選択肢

B11　戦争は根性だ！　兵を鍛える
B12　戦争は数だ！　さらに兵を招集
B13　戦争は技だ！　兵に剣術を伝授





行動 B・02
チェックポイント2　降魔要塞を目前に！

　キミは青き森の奥深くまで軍を進め、ついに降魔要塞を目の当たりにした。凶々しい雰囲気があたりに充満し、息がつまりそうだ。

　辛い旅だった。ここにたどり着くまでに何度も降魔軍に襲われ、兵の数は半分にまで減っており、さらにその半分は怪我をおっている。士気も高いとはいえない。しかし、ここまできて攻撃をかけないわけにはいくまい。

　降魔要塞の周りには、すでに降魔の大群が集結を終わらせつつあった…。

選択肢

B21　戦力を集中し、中央突破をはかる
B22　兵ひとりひとりに声をかけ、最後の戦いに備える
B23　降魔要塞を包囲攻撃する

Blue Forest Saga

作戦 TACTICS C

恵みの森王ヒューミアの依頼
青き森のユノバの里を救えっ!

青き森エリアの主 それがヒューミア

森王のお言葉

青き森の奥に住む、私の子供たち……鳥人ユノバの里が降魔に襲われようとしています。

このままでは彼らは滅びてしまうでしょう。勇者よ、どうかユノバ族をお救い下さい。

降魔核との一騎うちや降魔軍との戦争は確かに亜神にしかできません。しかし、人々に救いの手をさしのべたり、導いたりするのも、英雄の姿ではないでしょうか？　戦いに勝っても、平和な世界を再建する人々がいなくなってしまえば、すべて無意味なのですよ。

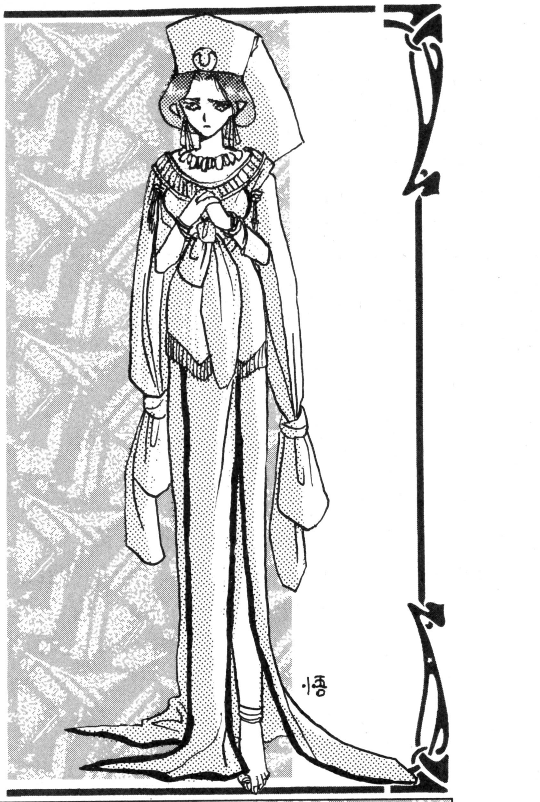
カゲの声

他力本願と言えばそれまでだが、森王の言うことはもっともだ。それに『ブルフォレ・サーガ』にはいろんな種類の楽しさがある。

いつもいつも戦いがメインではなく、ときには軍隊を率いたりもするし、情報を集めたりもする。不安におびえる人々を歌や芸でなごませたり、アイテムを捜索することもある。

森王の依頼は決してストーリーの本筋ではないけど、キミのイメージにあった、気に入った使命をクリアしていくのは楽しいだろ？

それにキミが受けられなかった使命はきっと他の亜神がやってくれる。いくら亜神でも、1人でできることは限られている。過信は禁物。そのなかでベストを尽くすべきだ。



作戦データ

青き森の深淵部にあるユノバの里を降魔から守る事。里は降魔によって包囲されているか、占領されている可能性が高い。里がすでに滅ぼされていたなら、生き残りを捜索し、1人でも多く救出すること。

ヒューミアは任務に際して1つの亜神技を提供してくれる。

作戦が成功したなら、クリア点は2点。

この任務では、人々は元気づけたり、慰めたり、励ますのも忘れずにね。

行動 C•01

チェックポイント1　降魔をどう倒す？

キミは森王ヒューミアの使いである翔妖精の後について、青き森を進んでいった。

出し抜けにひらけた所へでる。柵に囲まれたあの落村がユノバの里だ。

日は暮れているが、村には明かりもともっていないし、炊事の煙すら見えない。

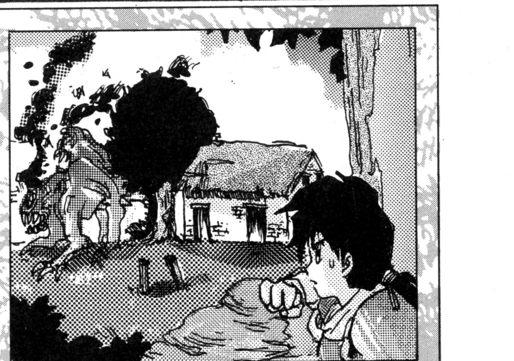
もしかして全滅してしまったのかも……どちらにしても、まだ村にいる降魔どもを許すわけにはいかない。これからどうする？

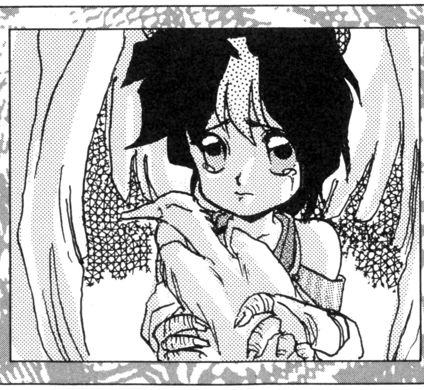
選択肢

C11　村に潜入して、敵を各個撃破する

C12　正面から乗り込んでいって、降魔を手あたりしだい切りまくる!!

C13　騒ぎまくって、降魔たちを村からおびき出したうえで戦う!!





行動 C•02

残された少女ユミハ

案の定、降魔は里に潜んでいた。

数匹の降魔をほうむった後、村には静寂が訪れた。

ふと、納屋の奥からしくしく泣く声が聞こえる。現れたのは死んだ鳥を抱えた少女ユミハ。ユノバの里唯一の生存者だ。

「みんな死んじゃった…　これからどうしたらいいの？　これ以上…。これ以上悲しい思いをするのなら死んだ方がましだわ!!」

選択肢

C21　悲しんでいてもしょうがないよ！　と言って励ましてやる

C22　かわいそうに… 慰めてやってヒューミアの元へ連れて帰る

C23　まだ危険が去ったわけでわない。周囲を警戒し、残敵を掃討する

ブルフォレサーガ プレイのオキテ

キャラクター作成 そこから話は始まる

ゲームに参加するために、キミのキャラクターを以下の手順にしたがって作成してくれ。

キャラを作る前に、今回の3つの作戦をよく読んで、クリアに適したキャラを作ったほうがいいぞ。

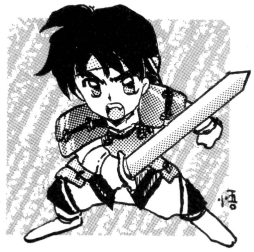
種族名：右のキャラクター種族リストを見て、種族を選んでくれ。剣技〜スタミナまでは限界値で、現時点ではすべて0。悟りポイントはキャラごとに決ってて、変更できない値だ。

キャラクター名：冒険はストーリーになるかも知れないから、それらしいもの、つまりファンタジーっぽい名前がお奨めだ。

能力値：6つの能力がある。剣技は戦闘に使う数値。体術は格闘や身のこなしのチェック時に使う。感応は魔法を唱えたり、知覚の鋭さをチェックする場面で有効だ。知恵は頭のよさで、容姿は外見のほか、絵や歌唱といった芸能面での才能を表している。スタミナはズバリ体力を表しているぞ！

選べるキャラクター種族

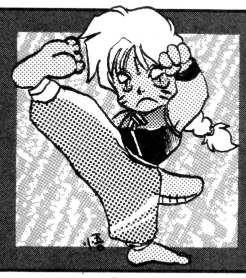
人　間



人間族はすべてにおいて平均的な能力を持っている。とくに弱点はないので選びやすいだろう。また、悟りレベルも3と、かなりの高ポイント。ピンチ時も悟りチェックで生き残れるかも知れない。

能力	剣術	体術	感応	知恵	容姿	スタミナ	悟りレベル
限界値	2	2	2	3	2	10	3

ナーガ



ナーガ族は爬虫類型の民族で、剣技や体術など戦闘を得意とするキャラだ。戦闘中心の作戦を選ぶなら、ナーガを使うと有利。反面、感応の限界値は低いので、魔法は使いづらい。

能力	剣術	体術	感応	知恵	容姿	スタミナ	悟りレベル
限界値	3	3	1	2	1	10	2

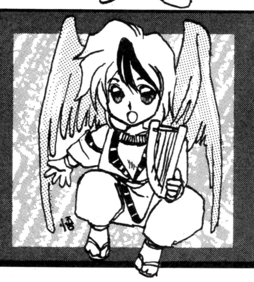
妖　精



妖精族は端整で、知恵や感応に優れた種族。戦闘にはあまり向かない。また、精神が安定しているため、悟りレベルは低い。悟りチェックによる逆転勝利はまずありえないので、作戦は慎重に。

能力	剣術	体術	感応	知恵	容姿	スタミナ	悟りレベル
限界値	1	2	4	3	3	10	1

鳥　人

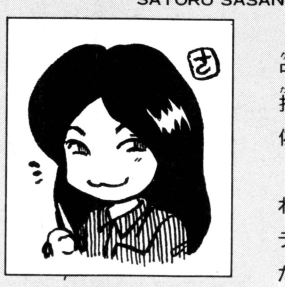


背中に白い翼を持つ美しい種族だ。今回物語に登場しているユノバ族と同族である。鳥人は総合的にみて役立たずに見えるが、実はまったくその通りだ。（笑）　だまされたと思って選んでみてくれ！

能力	剣術	体術	感応	知恵	容姿	スタミナ	悟りレベル
限界値	1	1	3	2	4	10	4

イラストレーター紹介

佐々野　悟
SATORU SASANO



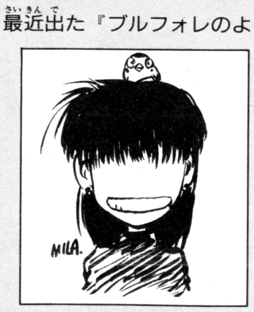
こんにちは。中のイラストを担当している佐々野です。

ブルフォレは、わたしにとってデビュー作だったので、今回のお仕事も感慨深いものがありますね。

今回の企画は、何が始まるかわくわくしています。PC版でもグラフィックを担当することになりました。両方とも、がんばりますので応援してください。

相沢　美良
MIRA AIZAWA

カラーイラストをやらせていただいている相沢です。ブルフォレはTRPG版が出てずいぶんになりますが、雑誌展開が決り、作品がまた私の元に戻ってきてくれたみたいでとても嬉しいです。最近出た『ブルフォレのよくわかる本（細江ひろみ著・富士見書房）』でも、佐々野先生とコンビでイラストをやっていますので、どうぞよろしく。



10ポイントをこれらの能力値に振り分けていくことで、キャラクターは完成する。スタミナは最低1は振らなければならないが、他の欄は0でもいい。上限は選んだ種族によって決められており、それを超えてはダメだ。

キャラにふさわしい亜神技を修得しよう

次に、前ページにある与えられた作戦に注目。いくつかの作戦があるが、キミはそれらの中から、最大2つまでの作戦を選ぶことができる。

ある一定期間に最大2つの冒険を体験できるというわけだ。

それぞれの作戦は神王から依頼されているものだ。キミが依頼を受けた時点で、神王たちは作戦の危険度や重要度ほかの条件にした

がって、いくつかの亜神技を授ける。

亜神技とは、必殺技や聖なるアイテム、魔法や特技などの総称だ。2つの作戦を選べば、その合計数までの亜神技を習得することができる。ただし、上限は最大4つまで。

亜神技の習得にはもう1つルールがある。ポイントを振らなかった能力値、つまり0の能力に分類される亜神技は使うことができないのだ。習得しても全然無意味なので、間違って習得することのないよう気をつけよう。

これで冒険の目的と準備はできた。さあ、目的地に向けて出発しよう。

行動選択でキミだけの伝説をつくろう！

作戦中には2つのチェックポイントがある。よく考えて、選択肢からベストな行動を選ぼう。行動が正しかったかどうかは今はわからない。2ヵ月後の結果発表をお楽しみに。

選択した作戦と行動は、ハガキにストーリープロットとして記入欄がある。左から選んだ作戦を（AとかB）、続く2つのワクにはチェックポイントで決めた2回の行動（まずA11次はA23とか）を記入する。

……おっと、それからハガキの最後にあるキャラクタープロフィールにキャラの特徴や性格などを記入しておいてくれ。優勝したなら、キャラの活躍がストーリーとして発表されるから重要なデータだぞ。

さて、実際にゲームはどんな風に進んでいくのかを軽く説明しよう。

チェックポイントにはクリアのための条件判定がある。必要な能力値が0だったり低かったりすると、そこでゲームオーバー。

亜神技は能力値をカバーするものだ。剣技が3以上ないと勝てない敵がいたとしよう。それにふさわしい技を持っていれば、剣技値が自動的に強化されて判定できるというわけ。

判定に失敗してもまだ望みはある。それが悟りチェックだ。悟りは失敗時にのみ発動し、成功すればそこを無条件で通過できるのだ。

作戦をすべてクリアした人がたくさんいた場合、クリア点などを比べて一番高い人から順に6名だけ表彰する。

ポイントがまったく同じ場合は、作戦ごとの隠し設定や種族特性によって順位が決まる。

彼ら英雄には、特典のほかに㊙謹製ブルフォレ・テレカや豪華イラストレーターの色紙をプレゼントする予定だ！

今回使用できる亜神技リスト

剣技	**必中突き** 精神を集中し、一瞬のスキに相手の弱点へ必殺の一撃を与えるという、おそるべき剣術だ。 危機に陥った位で精神が集中できない若輩者には習熟できないので、まずは神殿などで瞑想しよう。	**太陽剣** 陽王カイラートの陽力が秘められた魔法の剣だ。黄金に輝くその刃は大木をも一太刀で斬り倒すという。必中突きと一緒にマスターし「太陽剣必中突きぃ～！」と叫ぶとかっこいいかもしれない(笑)	**非水の構え** 武器をつねにゆらゆらと動かしながら構え、敵からの攻撃を受け流すという剣術。 さほど難しい技ではないので、短期間で誰でも覚えることができるが、破られる可能性も高い。
体術	**龍狐撃破** 体内のエネルギーを集中させ、気合いとともに繰り出す拳法。 練気はまっすぐ前に進み、直接こぶしを命中させなくても、ダメージを与えられる。もちろん近ければ近いほど効果はあがる。	**金翅脚** 両手を地面について、全身を使って強烈なまわし蹴りをくり出す。 多くの敵に囲まれたときには全員をなぎ倒すことができるし、手ごわい相手に対しての不意うち攻撃としても有効だろう。	**鼓式呼吸法** 独特の呼吸法を取ることで、体力を増強する体術。一種の健康法として活用できるかもしれない。 熟練者になればなるほど、腹が太鼓のように大きく膨らむという。 ……ちょっとイヤだ……
感応	**爆裂岩** 念をこめておいた石ころを相手に投げて爆発させる。 初歩の魔法であり、敵が硬い鎧などを着ていた場合、ほとんど効果は望めない。ただ、いくつもストックして持ち歩けるのは便利だ。	**透明の衣** 森王ヒューミアが臆病な森の翔妖精の為に織りあげた魔法の衣。 ミズヒキグモの糸とアサザキグサの繊維からできており、空気のように軽い。これを被った者は、まったくの透明に見えるという。	**殺気探知** 自分に殺意を持つ者の気配を感じとれるという技能。 ふつうの人は訓練してもせいぜい10mくらいの範囲の殺気しか探知できないが、亜神なら数百mの範囲の殺気を探知できるだろう。
知恵	**赤槍の陣** 火王アイルナイが考案した、攻撃のための陣形。戦力を一点に集中し、槍のように突撃することから、赤槍の陣と呼ばれている。 指揮が難しく、神でない者がこの兵法を成功させたことはない。	**ユノバの記憶** 森王ヒューミアが愛し、慈しんだユノバ族のいままでの歴史。 ヒューミアはその記憶を魔法の水晶玉に封じてあり、望むならそれを借りることができる。割れやすいので取り扱いには注意しよう。	**雄弁の書** 人前であがらないおまじないや、多くの人を引き付ける喋りかた、信用されるそぶりなどが100項目にわたって記載されている巻物。 商人や吟遊詩人、芸人や落語家なら誰でも欲しがる逸品だ。
容姿	**慰めの詩** 悲しんでる人や悔やんでる人、絶望している人を慰める詩。 歌詞自体が魔法の呪文になっており、これが脳神経に作用して、聴く者の意思にかかわらず、なんとなく慰められてしまう。	**幸運の笑み** どこからともなく幸運を呼び込む微笑み。にらんだ相手を不幸にしてしまう「邪眼」の対極にある一種の超能力でありがたいものだ。 ただし、幸運の笑みができる本人が幸せとはかぎらない。	**将軍の演技** 将軍らしい振る舞いや、言葉使い、将軍らしい指揮の仕方、将軍らしいうろたえ方、将軍らしい命ごいの仕方など、完璧な将軍らしさの演技。これさえマスターすれば、キミも今日から将軍だ！



ハガキへの記入

キミの活躍が次の物語に、お便り募集！

ハガキの記入は、赤子の手をひねるより簡単だ。ちなみに一番上のワク外の6ケタのマスはデータ処理に必要なので、何も記入しないでくれたまえ。

ステージ：応募するステージのこと。今回は全員“1”と記入する。

種族名：選んだ種族名を書く。

キャラクター名：キャラの名前を書く。

能力値：剣技～容姿の丸欄には数値を記入。スタミナの欄は振り分けたぶんだけマスを塗りつぶす。

亜神技：選んだ亜神技を記入する。

ストーリープロット：左側の二重ワクにはを作戦をアルファベットで。続く2つのマスには、選んだ2回の行動を所定の記号で記入する。

キャラクタープロフィール：マスの範囲におさまる字数で、キャラの特徴を書く。



読者参加 MAILゲーム ブルーフォレスト神話

ステージ：1

種族名：人間

キャラクター名：シャダム＝レイノール

能力値：② ⓪ ⓪ ③ ①

スタミナ

亜神技：必中突き　赤槍の陣　幸運の笑み

ストーリープロット：B — B 11 — B-22 / C — C 13 — C-21

キャラクタープロフィール：各地を放浪していた戦士。性格は明るく、よく知恵も回るキレ者。



読者参加ゲーム

宮廷狂想曲 ぷるぷるラプソディ

ぷるぷる倶楽部

～禁断の青き薔薇の園～

華麗なる〝ぷるぷる倶楽部〟の第２回は猫耳がかわいいと人気の盗賊『ブルーローズ・Ｖ』だぞ！

第2楽章

ブルーローズ・ヴァイオレット

PRESENTED by (文) st,世界館 & F・E・A・R.きくたけ (絵) 桧月いかる&藤井寺朔水&ZUN

呪いをかけられし謎の猫少女!!



キャラクタープロフィールの書 ～巻の3～

◆おいたち◆

〝名前がブルーローズ・アンリエッタだ！〟だの、〝種族はハーフキャットなの！〟だの、いろいろ誤報が流れたが、実際は……

くわしくは一切不明!!

……と、いうことだ(笑)
くわしくは、今回からはじまっているコミックの方を参照だ(笑)

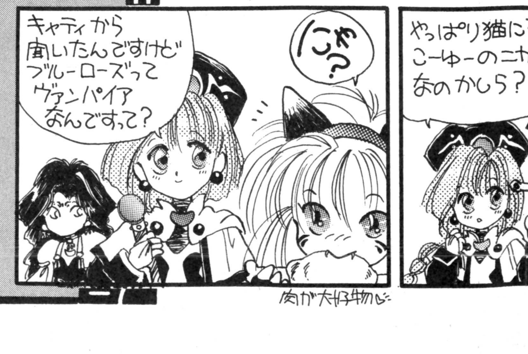
ある日の日記　10月29日(雨)

今日はあたしの誕生日さっ！　この城の暮しも飽きてきたことだしさぁ、なんかスリルのあることがやりたいねぇ…　はっ!?　そうよ！　盗賊なんてどうかねぇ!?　でも正体がばれて、この誇り高きバンパイアー族の名にキズがつくのも許せないしねぇ…　それじゃ〝ブルーローズ・Ｖ〟とか名のってやるかねえ!!　くすっ、これから楽しめそうやわぁ！

BLUEROESE DATE BOX

RACE	VAMPIRE
CLASS	THIEF
AGE	15 YEARS OLD
HIGH	155cm
WEIGHT	42kg
ITEMS	1. THE WHIP OF IKARUN 2. IKARUN'S DAGGER

人さわがせでおーげさ、ついでにうそつき。特技はかみつき・ひっかき・おねだりだけど、実はとってもやさしい娘なんだ（……ってホントかっ！　おいっ!!）。
でも誇りたかきバンパイアー族だぞ(笑)



ぷるぷる国民によるぷるぷる国民のための

縮小版 ぷるぷる王国宮廷広場

ポロロ～ン♪(←竪琴の音(笑)
今回からぁ、みなさんのおたよりをどんどん紹介していきまぁす。
王国親衛隊の人がぁ、独断と偏見でぇ、気にいったハガキをくれた人にわぁ、テレカをプレゼントしまぁーすぅ! ポローン♪





京都府／マジック市川　ブルー：手に持ってる謎のさかな、おいしそうにぇ！



新潟県／YUTAKA　イメ：このカラーをお見せできないのが残念です！



埼玉県／青木利行　桧月：どこに目ぇつけとんじゃボケ!!　なにもやらん!!(笑)



東京都／とんぶり　ミブル：集計中だけどぉ～～ぉ、ミブル順位下がりそぉです～う。



香川県／えーてる　きくたけ：ぷよぷよっ！だれか私と勝負しましょう(笑)



東京都／矢魔　きくたけ：……いや、欲しければ1千億円持っといで(おい)(笑)



東京都／ルーノ　きくたけ：いえいえ、さらなる投稿まってます！



群馬県／ブルーローズちゃん　ブルー：あたいの活躍を楽しみににょ～



青森県／横浜直美　きくたけ：実にイメルダらしい一枚だ。イメ：どこがです？

ぷるぷる倶楽部が2ヵ月に1度だなんてひどすぎるぞ! 話はかわるけど、ブルーローズちゃんがかぁーいー! アップで出演よろしく! 〈山口県/かぁーいー!〉
ブルーローズ:もうバッチリだにょっっ!!

この『ぷるぷる』が終わっても、また同じような企画をやってくださいよー。この先、期待してます! 〈長野県/覇王〉
きくたけ:いきなり終わらせるんじゃないっ!

うるわしのラナ様! わたしを犬と呼んでください! 〈長崎県/ワーウルフ〉
ラナ:犬(きっぱり)。
きくたけ:そのギャグ、昔1回やったぞ……

最近、どーもふつうの女の子よりも獣人の女の子のほうがかわいく見えるんだけど、気のせいかな。 〈東京都/A・JAX〉
イメルダ:気のせいではありません! それはズバリ"変"ですよ!(きっぱり)

15日が締切りなのに、何故2ヵ月に1回なのですか? 〈広島県/橋本良季〉
きくたけ:それはね、その締切りがくるころには、次の号をほぼ作り終えているからだよ。

彼女がほし～。 〈愛知県/ケンゾマン〉
桧月:探せば～?

みんな応募してね♡

というわけで今回、無理やりもぎとったコミック8P+ぷるぷる倶楽部2P! これを記念して(?)おたよりを大募集! 内容はイラスト・意見・アイデアなどなんでも可!
ただし罵倒、悪口などには、キャティアの怒濤の魔法をお見舞いするので……よ・ろ・し・く・ね♥(笑)



次号(5月29日発売)はぷるぷるゲーム編! 次々号は(6月30日発売)の『ぷるぷる倶楽部』では詩人"ミーシャ=エレン"登場(予定)!!



今日も元気に盗賊業　疾風の様にブルーローズ登場!?


誰よ!?
あたしの邪魔
すんだったら
容赦しないよ!!
とっとと
消え…
ふふふ…
盗賊ごときに指図は
受けませんわ
邪魔者とは
貴女の様な人に
使われる言葉ですわ
こいつ… 魔女だ…


CÖMIC
ぷるぷる
•美少女遊恋歌•
TEMPLE
おさわがせ少女『ブルーローズ』登場!!
彼女はどうして猫になったのか…
「いま教えるから、黙ってきくによ！」
すいません…
By 桧月 いかる



※「ルア・ミュカレ」この話の世界でいう、3大都市のひとつ。シャルル王家を中心とした●飛竜☆王都(DRAGONが住む都市)ルア・ミュカレと幻想王国プル・ム・プル(略してぷるぷる国)と、聖神帝国・サディ・ストーカー(イメルダ・マフィ家中心の教神国)の3つがある。GAMEはぷるぷる国が舞台となってゐる訳、マップは近々発表予定だっ♥ふふふ。



おわび♪：トーンがなくなったあげくメ切が。すいません♪ お見苦しい点はお許し下さいませっ。次っ穴うめ!!は COMIC'Sで致します♪リクエストにも答えて,か一え一イラスト集も描きますう♪だからゆるしてえ〜〜(泣)
中止かしら♪♪ ↑いつ発売かは未定だけど♪おほほほほ♪….(一番許せないのは,まぬけなあたしね♪♪)思ってもいないけど♪ぞ"？


いっけェー
THE WHIP OF IKARUN!!!
じゃあ
ひと思いに
殺してみては？
まだまだ
甘いですわ♥
おしかったね♥
でも邪魔すると
容赦しないって
言っただろ！


お遊(あそ)びはもう
やめましょう
ブルーローズ
おのれ…


バンパイア
怒り爆発！
次号、ブルーローズの反撃か!?
つづく!!
次回は8月号だっ 楽しみに待っててね〜♥ EKAE93
・本当ごめんなさい!!許してね皆様〜.
次はばっちり決めるから〜〜しくしくの!!

MEDIAMIX メディアミックスインフォメーション INFORMATION

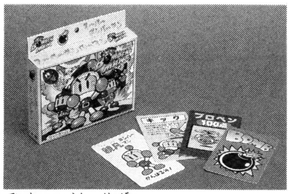
♪せっかくのゴールデン・ウイーク〜、なぜ編集サンは誰もかれもが「原稿は休み明けにください」って言うの〜、ルララ〜、ワタシたちに休みはないの〜♬　…以上、全国3千万のフリー稼業を代弁して歌ってみました。って、ワタシャ〇〇〇か。

HOBBY・ホビー

カードゲーム『スーパーボンバーマン』

おもしろいゲームソフトならば、いろんな角度から楽しみたいと考えるのが世のゲーマーの気持ちの常ってモン。そこで、このカードゲーム『スーパーボンバーマン』を紹介するぞ！

これは、おなじみ『ボンバーマン』（ハドソン）が48枚のカードになったもの。プレイヤーのそれぞれがボンバーマンになって、爆弾やスーパーウエポンを使い、お互いを攻撃していく。2〜5人で遊べるから、"TVゲームはちょっと苦手…" という友だちも、気軽にゲームに誘えるね。ただし、あまりに白熱して勝ちまくってるようじゃ、友だちなくすかもよ!? 要注意!!



定価980円　発売セントラルホビー㈱

BOOKS・本

歴史人物笑史『爆笑信長の野望2』

"歴史"という2文字を見ただけでもアタマが痛くなるなんてキミに、ぜひともオススメしたい1冊がコレ、『爆笑信長の野望2』だ。今作でシリーズ第8弾となる、"歴史の世界を笑いながら楽しく読んじゃおう" という前向きな「歴史人物笑史」だから、読んだキミを難しく裏切ることなんて、けしてナイ。安心して、織田信長だけじゃなく、武田信玄や上杉謙信らの歴史もつまったこの1冊にハマッてしまおう。イラスト執筆陣には、おなじみの横山えいじ、しおざき・のぼるが参加！　一家に1冊あれば、学校の勉強に役立つときも来るぞ、絶対！



定価1,000円　発行㈱光栄

PRESENT・プレゼント

『龍虎の拳』完全攻略ビデオ発売記念プレゼント

完全攻略ビ〇オ「龍虎の拳」……この〇の中に当てはまる文字を考えて、ネオ・ジオ本体+龍虎の拳ソフトのセット（5名）、または、オリジナル・テレカ（100名）をもらおう！　ほしい人はハガキに〇の中の答えを書いて、住所・氏名・年齢・電話番号も記入のうえ 〒102 東京都千代田区九段北4-3-31㈱ポニーキャニオン　映像制作本部　サイトロンレーベル「龍虎の拳プレゼントクイズ ㊙PCエンジン係」まで応募を



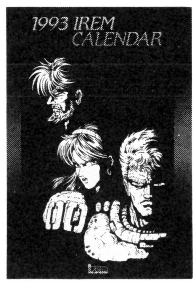
〆切は5月31日消印有効。発表は発送に代えて…

4月号カレンダー当選者発表

さーて、お待ちかね、4月号でハガキをつのった「アイレムカレンダー」プレゼントの当選者発表だ！　今の時期だから最初の何枚かが無意味になってしまうのがもったいない…。えっ、使わないで保存しておくって………。以下のふたりは、今年1年、毎朝カレンダーにホオずりするよーに（笑）。

福岡県福岡市　田福明義
栃木県足利市　川田武治

おめでとうっ!!



たくさんの応募、どうもありがとう！

よもやまクラブ

その名もドラキュラ

フェアリーテイルから出されている『ドラキュラ』（パソコン版）というHアドベンチャーゲームを最近、終えた。主人公は何とあの恐怖の魔王的存在の「ドラキュラ伯爵」。話は、彼（主人公）が墓から目覚めるところから始まる。何者かによって愛しい人たちを殺されたドラキュラの復讐劇が始まる。といった物語である。

ドラキュラを主人公に仕立てるという大胆な発想（映画がヒントかな？）は、何か新しさを感じさせる。それに昔のイギリスの淫靡な雰囲気も画面内に匂ってくる。

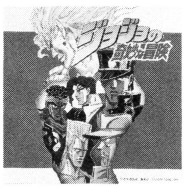
イギリスと言えば、有名なのがあの『切り裂きジャック』のジャック・リーパー。このジャックもゲーム内に出てるのだ。スプラッター的なグラフィック・シーンも見逃せない点でもある。前作、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』（パソコン版）を作ったスタッフらしい。このコーナーに関する感想を募集します。宛先は、「メディアミックス〜よもやま係」まで。

GAME MUSIC・ゲーム音楽

YMOも再生することだし、ますますピコピコ音楽がマーケットにハバをきかせそうだね。そういえば「最大のテクノはキャッシュディスペンサーで流れるコンピュータの声である」と言ったミュージシャンがいたけど、うん、そんなものなのかもね。

ジョジョの奇妙な冒険

アポロン／発売中／¥2,800（税込）



収録曲は22曲にものぼる！　そのうち、アレンジ・バージョンが6曲で、オリジナル・バージョンが16曲というふうに、タイプが分かれてるのもウレシイ。特典としてカレンダータイプ・ブックレットがついてくる！

精霊使い～虚構の残像～ミュージックトラック

ソニー／発売中／¥2,800（税込）



オリジナルドラマ「精霊使い～虚構の残像～」のBGMをアレンジし、そこにイメージソングを加えたサウンドトラック・アルバム。UNICORNの師でもある笹路正徳氏の音楽が、存分に楽しめるぞ！

ファーストクィーン

ポリドール／発売中／¥2,500（税込）



今のところ全3作リリースされている『ファーストクィーン』のパソコンソフト。その1作めのオリジナル・サントラに当たるのが、この15曲入りの1枚だ。FFのキャラデザインをした天野嘉孝氏によるジャケ写も見よ。

MUSIC FROM BRANDISH2 ～THE PLANET BUSTER～

キング／発売中／¥2,800（税込）



超速攻リリース！　のうたい文句がマブシイぞ。日本ファルコムから発売された最新PRGの『ブランディッシュ2』、そのオリジナル・サントラの登場にあたっての資料。新しモン好きはダッシュで買え！

GM あらかると

GMフリークにはたまらないイベントが、3月27日、神戸ポートアイランド内ジーベックホールで行われたぞ！　タイトルは「GM天国／Game Music Club. ら☆い★ぶ」。コナミレーベルの設立5周年を記念したこのイベント、内容は短形波倶楽部のライブ、ラジオ番組「ゲームミュージッククラブ」（ラジオ大阪）の公開録音、そしてゲストにSSTバンド登場！　といったもので、会場は大盛り上がり。パーソナリティの南かおりサンも押されるくらいの、熱気にあふれかえったぞ。

行けなかった人は、超残念!!

おたよりコーナー

今回もやってまいりましたお葉書のコーナー。今回もお便りたくさんありがとう！　CDプレゼントにもイラストを描いてくれた人、ありがとう。CDのプレゼントももっとやっていきたいと思います！



⬅山梨県　間ともみさん　本当、ご免なさい。DQですか。県名間違え…。この前、パパスという名でもう一度やってました。



➡広島県　葛生綾さん　ご免なさいね。いろいろとコーナーの移動があって。これで新居も定位置になりましたので。



⬅岩手県　胡弓さん　FFは、個人的にも好きでしてね。それで民族音楽が大好きと書いてあるけどどこのが好きなのかな？

メディアミックスインフォメーション

VIDEO・ビデオ

超話題作ビデオ化！『高校教師』

レイプ、同性愛、近親相姦……過激なシーンの連続で、最終回にはなんと33％もの試聴率を獲得したドラマ『高校教師』。待望のビデオは、全11話を4本に分けて収録リリースされるぞ。一見の価値アリ！



各¥10,094（税込）。出演者インタビューも収録。

『VISUAL QUEEN OF THE YEAR'93』

フジテレビ映像企画部とポニーキャニオン映像制作本部が「VISUAL QUEEN OF THE YEAR選考プロジェクト」の名で選出した5人を、トップディレクターの演出により紹介するイメージビデオシリーズ。



5タイトル同時発売。各3,800円（税込）。

命かけて守りぬく！『ミッドナイトボディガード』

超ビックヒットとなった映画『ボディガード』。そこに、アクションとサスペンス、そしてセクシーなエッセンスをプラスしたような作品がコレ、『ミッドナイトボディガード』だ。ビデオならではの娯楽作！



¥15,244（税込）。字幕スーパー、99分の作品。

『THE NDE 超臨死体験』

全世界で2億6千万人いると言われている超臨死体験者……彼らが語る、そのときの状況がつめこまれた恐るべき1本だ。みな、「死後の世界は素晴らしい」と口々に言うが、その根拠をこのビデオで解明。



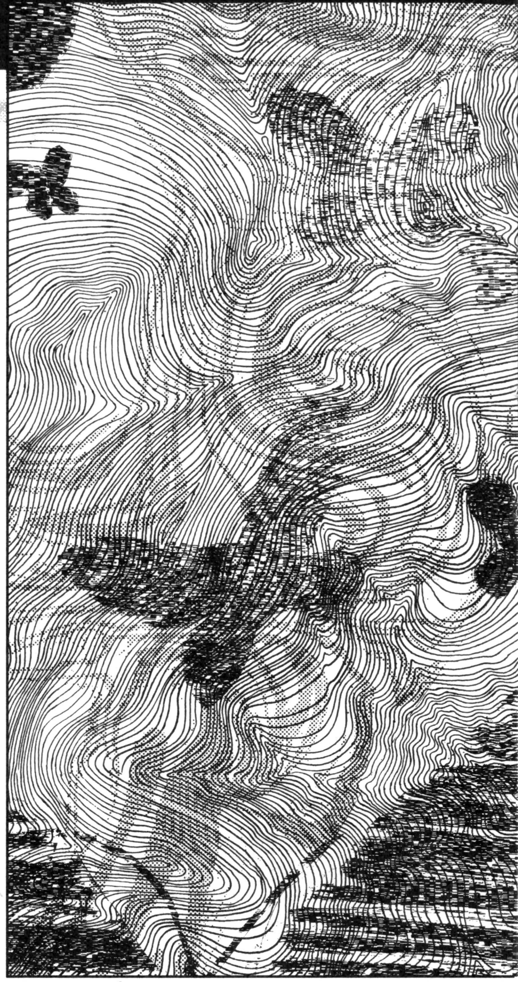
¥10,094（税込）。カラー、52分の作品。

M
エム
ヴァーチャルワールド戦記

メディアの中に、
巧妙に仕掛けられた
サブリミナル・トラップ。
狙われたのは…！

AUTHOR
渡辺浩弐
Koji Watanabe
ILLUSTRATOR
こばやしひよこ
&もちつきうさぎ

SCENE 2
「WHO'S THAT MAN !?」



僕は目を瞑って、深呼吸をした。
落ち着くんだ、そう自分に言い聞かせた。
自分自身の脳のスクリーンに、問題点を箇条書きにしてみる。
1．10日振りに会社に出てきたら、見慣れた風景が僅かに変容していたこと。
2．謎の男から、妙な電話がかかってきたこと。そしてコンピュータのCRT画面に突然、
「お前を殺してやる！」
という薄気味の悪い一文が出現したこと。
もう一度、落ち着いて考えてみよう。
1．について。ハイテク・システムの徹底的改造のせいで実際、このオフィスの風景はどんどん変化している。特に、メイン・コンピュータはすでにテーブルの下からはみ出しそうなほど成長している。それに、長い旅行から帰ってきたら住み慣れたはずの自分の家が妙に新鮮に感じられた、なんてことはよくあることだ。10日間にわたる人間ドック入院で僕の精神、肉体のバイブレーションはかなり変化しているはずだ。見慣れた風景が違って見えるのは不思議ではない。
2．について。妙な電話、そして脅しのメッセージ。これは、誰かのイタズラとしか考えられない。それも、同一人物である可能性が強い。一番怪しいのは、台湾からやって来た例のハッカー青年である。しかし、これだけ手の込んだいたずらを彼は、一体何のために仕込んだのか…ジョークにしては悪質すぎる。
いずれにしてもカギを握るのは、彼だ。
僕のいない間にオフィスをどのように改造したのか、そしてコンピュータに何を仕込んだのか。問い詰めてみなければならない。
彼に話を聞けば、きっとすべてが解決する。

そんなふうにあれこれと思案しているうちに、一日は終ってしまった。
秘書嬢は口紅を塗り直すと、ぼんやりしている僕を横目でちらりと見て「お先！」とだけ言ってオフィスを出て行った。
僕は誰もいないオフィスの窓際に立ち、外をしばらく眺めていた。下校時間の高校生たちがひとしきり通り過ぎると、あたりは急激に暗くなっていった。
もうすぐだ。夜になったら、彼は大学の研究室からここにやって来る。
僕はガラス窓の一点を軽くポイントした。外の風景は一瞬にしてかき消えた。窓は、電流によって反射率の変わる特殊な偏光素材に取り替えてあり、スイッチひとつで曇りガラスになる。
僕は、時間つぶしに『ドリームマシン』をやることを思い付いた。壁のスイッチをONにする。
瞬間、部屋が真っ暗になり、やがてオフィスの天井、床に仕込まれた8台のライトが激しい点滅を始めた。スピーカーからは打撃音の不規則なパルスが激しく鳴り始めた。
これは、シンクロ・エナジャイザーを改造したものだ。点滅ゴーグルとヘッドフォンから光と音の刺激を受け、トリップ体験を味わう一人用のマシンだったものだ。僕はそれにアンプリファイアーを取り付けて、部屋のサイズに拡張した。
目を閉じてもまぶたを通して脳に突き刺さってくるフラッシングの刺激と、そして脳の中の各部位を正確に刺激するように設定された立体音響パルスの刺激。
マシンによって脳髄を直接的に刺激する、つまり、これはテクノロジーによるドラッグなのである。
ソファーに座って、光と音の洪水に身を委ねる。
しばらくすると、上下左右の感覚が無くなり、その洪水の中に溺れているような感覚に

用語解説

シンクロ・エナジャイザー
光と音のパルスを目と耳から入れ、「トリップ」状態を体験させるもの。いわば電子ドラッグ。装置から流れてくる光と音のパルスによって無数の色が空間に見え、体が浮遊するような感じになる。アメリカではこれをストレス解消の装置として使っている。

アンプリファイヤー
シンクロ・エナジャイザーの音を増幅する装置。一般的なアンプ。



なる。
白一色だった光が、赤、青、黄と順繰りに着色されていき、やがて虹の渦になる。
そして、その渦はしだいしだいに、具体的な、様々な形に像を結び始める。
頭がぼうっとしてくる。幻覚。幻視。
小学校の頃の友達の顔。様々な動物の目。外国の城。数万匹の蝶の群れ。溶鉱炉の炎。血みどろの左腕。割れた花瓶。咲き乱れる白い薔薇。次々と現われては消える幻覚の中に僕はまどろみ、長い長い時間が過ぎていった。いや、それはほんの一瞬だったかもしれない。
突然、部屋中に広がっていた極彩色の渦潮が、シュンと収束されて、一人の男のシルエットになった。
「僕を待っているんですね？」
僕は我に返った。彼だ。台湾人の、天才ハッカーの、そしてコンピュータ・マシン改造のマニアックの、彼。
「ああ…ごめん。ドリームマシンで遊んでたんだ。ちょっと待って。マシンをOFFにするから」
あわてて立ち上がろうとする僕を制して、彼は言った。
「いいえ、僕はここにはいないのです。そして、待っても無駄です。僕は、もう永遠にここに来ることは出来ません」
「え？」
次の瞬間、彼はかき消えた。
そして、今度は本当に、我に返った。彼の姿は、幻覚の一部だったのだ。いや、うとうととしていた僕は、夢を見ていたのか。

そして、現実の彼は、とうとう朝まで姿を見せなかった。

「あら、まあ！」
出社してきた秘書嬢の大声で叩き起こされた。僕は待ちくたびれて、ソファーでぐっすりと寝入っていたのだ。ドリームマシンはとっくの昔にオート・タイマーによってOFFになっていた。
「夕べも大仕事だったんでしょ！　すごいことになってる」
僕は飛び起きた。
「え？　どこ」
彼女は、僕の寝惚けた声を無視して手袋と上着を脱ぎ、ロッカーに入れた。
「冗談。夕べはあいつ、来なかったよ。僕は一人でずっとここにいたんだ」
顔を洗いに行こうとして立ち上がった僕は、何かに足をとられてよろめいた。
足元を見て、驚いた。テーブルの下に設置されたマシンから這い出すように、床全体に、色とりどりの電線が網のように広がっていたのである。
テーブルの下を覗き込んでみた。
基盤やROMを表面にゴテゴテと積み重ねられ、グロテスクな怪物のような姿に変身したメイン・コンピュータ。それは、まるで触手を伸ばす軟体動物のように、何百本という電線を、床を伝って四方八方に伸ばしていた。
僕は、コンピュータ本体を凝視した。マシンそのものの形も、一晩のうちにかなり変わったようだ。どこが変わったかというのはハッキリとはわからない。しかし、一種動物的な存在感を増しているような気がする。
彼は、夕べ、ここに来なかった。
僕は一晩じゅうここにいたのだ。
なのに、僕がうたた寝していたわずかな隙に、マシンは変形した。
自分自身で、増殖変形した？
いや、そんなハズはない。
やはり彼の仕業に違いない。彼はどこか別の場所からこのマシンにアクセスして、改造を進めているのだ。
この、グロテスクな部品の塊の中に、VR



操作の出来る半自律性のロボット・アームが仕込まれているのだ。回線を通してそれを操作すれば、ここにいなくても自由自在に改造作業をすることが出来る。

それにしても、なぜだ？　いったいこの機械をどうするつもりなのか？

彼と話したい。

行方の分からない彼に連絡を取る方法は、たった一つ。パソコン通信にアクセスして、彼にメイルでメッセージを送ることだ。

僕はグラスバイザーをかぶり、コンピュータ・モードにスイッチングした。

そして、パソコン通信に入る。

まずは、『送受信記録』が、形式的に表示された。その画面をとばして次の画面に移ろうとして僕はふと、不思議なことに気が付いた。

昨日までの10日間、つまり僕が事務所を留守にしていた間に、このコンピュータから10数回も、回線にメイルが投げ込まれていたのである。

通信の過去の送付リストをロードしてみた。

驚いた。僕のラインから、ネットを通じて多数の出版物に原稿が送れた形跡があるのだ。

ゲーム関係だけでも、『(勝)スーパーファミコン』『ファミコン通信』『THEスーパーファミコン』『HIPPON SUPER！』など、10誌近い名が記録されていた。

とりあえず彼のナンバーに「至急、連絡を乞う」というメッセージを入れ、僕はグラスバイザーを外して本屋に走った。

雑誌を買い集めて調べてみる。確かにいつの間にか、各雑誌に自分の書いたハズのない文章が掲載されている。始めたはずのない連載記事もある。

誰かが、僕のコンピュータ回線に入り込み、そこから僕の名前で各雑誌に原稿を送付していたのである。

僕はドキドキしながら、全く書いた覚えのない自分の署名入り文書をすべて、念入りに読んだ。

メディア論のエッセイや、短篇のSF小説や、ゲーム批評。そんなところだ。

いかにも僕が書きそうな内容の論旨を、実に巧みに、僕そっくりの文体で記述しているのである。

どれも、なんの変哲もない文章である。

しかし、自分の文体に似せてあるからこそ、僕はすぐにその文章の奇妙さを明確に感じ取ることができた。

広告の世界では、『サブリミナル・インパクション』という心理学的な表現技法が知られている。

映像や音声、あるいはコピー（文章）の中に、視聴者や読者が意識的には知覚できないメッセージをしのばせておくことだ。例えば、映画のフィルムの中に1フレーム、つまり1／24秒だけ別の画像を差し込んでおいたりする。観客は意識の表層ではそれに気付かないが、深層心理で確かに知覚し、その無意識下への刺激によって、行動に重大な影響を受けてしまう。

僕は『モニター上の冒険』という本を書いたときに、実際に我々の身の回りで使われているサブリミナル・メッセージを徹底的に捜し、そのいくつかを紹介した（例えば『ゼビウス（XEVIOUS）』というゲーム・タイトルには「SEX」という言葉が隠されていて、それによってこのゲームに奇妙な神秘性をイメージさせている…など）。

だから僕は、僕のニセモノが書いた文章を読んで、これらがかなり巧妙なサブリミナル・コピーだということを、直感的に見抜いたのである。

淡々とした文章を使って、このニセモノは何かを読者に（特に、ゲーム雑誌の読者に）仕掛けようとしているのだ。

僕は、サブリミナル・コピーを解読する手立てを持っていた。

本を書くための研究の中で、「サブリミナル・コピー分析プログラム」というコンピュータ・ソフトを自作したのだ。このソフトの原理は実に簡単だ。文章中のすべての文字をま

ず、頻度順に並べてくれる。しかるのちに、その順位表を、一般的な文章の文字出現頻度表と比較する。

そして、その文章の中に「不自然」な程に出てくる文字を洗い出すのだ。

その文字＝キー・レターを組み合わせると、特別な意味のある言葉が浮かび上がってくることがある。

これだけで、意図的なサブリミナル技法のすべてを解き明かすことは出来ない。しかし、広告のボディー・コピーで試したところ、かなりの確率でキー・レターが出現したものだ。

僕は、各雑誌の「ニセ渡辺」の文章をすべてワード・プロセッサー入力し、このプログラムにかけてみた。

キー・テキストはすぐに出てきた。

1.「せ」　2.「ね」　3.「し」　4.「ロ」　5.「コ」

不自然頻度が群を抜いていたのは、以上の5文字だった。

そこまで作業を進めたとき、僕の視界に赤い電話機のマークが点滅した。

直通電話が入ったのだ。

「やれやれ、ずいぶんお困りの様ですね」

はっとした。聞き覚えのある、低い声だ。

そう、昨日、電話をかけてきたあの謎の男。

しかしこのとき僕はハッキリと認識した。この声の主に、確かに会ったことがある。

いつか別のところで、何度も何度も耳にした声なのだ。

そして、どこかでずっと僕の行動を見張っていたかのようなその一言！　僕はかなり衝撃を受けてしまった。

「どなたですか？」

僕は出来るだけ感情を抑えて聞いた。この男が、僕を取り巻く不思議な状況、その大きな謎の鍵を握っている。

しかし、男は僕の問いには答えずに、丁寧に話しかけてきた。

「君はとても混乱している。様々な雑誌に、君の知らない君の文章が掲載されていたからだ」

「なぜそれを！　おい、じゃあ、ニセモノはもしかして？」

「さあ、ニセモノと決めつけるのはどうだろう。何がニセモノで、何がホンモノなんだ？　君の文章の読者にとって、あるいはそれを掲載する雑誌の編集者達にとって君が、本当に存在していようがいまいが、変わりはしない。君はいつも、発注者とも、読者とも全く顔を合わせずに仕事をしている」

「お前…！」

僕は、絶句した。

「君はほとんどの雑誌の編集者と、一度も顔を合わせずに仕事をしてきた。彼等にとって君の実在とは、ネットを経由して送られてくるテキストデータや、あるいは電話やファックスの回線に乗ってくる声や文書に過ぎないんだ。現実の君ではない」

確かに、僕の仕事のほとんどはヴァーチャル化していた。編集者と逢うことはない。電話やファックスやパソコンを通して仕事を受け、ネットに送り込むと口座にギャラが入る…それの繰り返しだった。これが、ニセモノの出現を許した原因だったのだ。

「わかった。お前の仕業だな。ある程度のハック技術を持っていて、ネットに忍び込むことが出来れば、こんな犯罪は簡単だ。でも、お前は一体、何者なんだ？　そして、一体、何のためにこんなことを？」

「そう結論を急ぐなよ。もっとゆっくり語り合おうじゃないか」

彼の声は、静かで、冷静なまま、次第に威圧的になっていった。

「これは、君だけのことではない。現代社会ではすべての人々が、電話やファックスや手紙の中の存在を、現実の人間と錯覚している。電話で話し込んでいるとき人は、その声が電気信号によるスピーカーの振動に過ぎないことをすっかり忘れてしまっている。最新のコンピュータ・テクノロジーで、それはいくらでもねつ造できるものなのに。誰も、だまされることを警戒どころか予測すらしていないんだ。人は、自分を取り巻く環境がヴァーチャル化されていることに気付かない。例えば、君達の財産のほとんどすべては、銀行のコンピュータの、単なる数値データに置き換えられている。人はその数字が書き変わるだけで、一喜一憂する。一生、その金を使うことがなくても、だ」

僕は目を見開いて聞いていた。

「ほとんどの人々は、逢ったこともないのにTVに出てくるタレントのことを実在していると思い込んでいるだろう？　しかしTVの中の人間が本物なのか偽物なのか、何の裏付けもない。この機能を巧みに使っているのが、芸能界だ。売れっ子のアイドルなら、2、3人のボディ・ダブル、つまり専属の代役を持ってるやつはザラだ。整形や特殊メイクの技術を使えば、まるっきりそっくりの人間を作りだすことができるからな。マイケル・ジャクソンはコンサート・ツアー用に常に30人以上の代役を用意しているという噂を聞いたことがあるだろう。実際にTVやビデオに登場する役割と、歌う役割を別々の人間で分担していたミリ・バニリのような例もある。実際、TVで歌う時、たいていのアーティストは再生される音に口パクを合わせているだけなのだから、それは実に簡単なトリックなんだよ」

用語解説

グラスバイザー

最新の携帯型カラーモニター。透明液晶を使用したバイザーで、画面に液晶で表示される。バイザーからは、ビデオ端子入力によって画面を液晶画面に表示させる。



「一体、お前の目的は何だ？　お前は、他に何をしたんだ？」
僕がたまらずそう叫ぶと、彼は激しく笑いはじめた。
昨日も聞いた。あの高笑いだ。
突然、僕のグラスバイザーのモニターに、人の顔が現われた。
最初、電話の彼が突然目の前に現われたのかと思った。モニターの中の人物が、彼とそっくりな声で笑っていたのだ。
違う。これは、僕、自身の顔だ。
その画像は、僕がレギュラー出演しているTV番組『バーチャル情報局』だった。
男は電話を切っていたのだ。そしてなぜか、グラスバイザーはTVモードに切り替わっていた。僕はTVの中で、番組の司会者の東さん、花島さんに挟まれて喋っていた。
しかし…僕はその映像を一目見た瞬間、ひどい違和感を感じた。
もちろん、TVに出ている自分を、別の空間、別の時間から覗き見るというのは、そもそも不思議な感覚である。自分をコピーしたアンドロイドと出会った感じ。いや、自分の同年齢に育った自分の子供に、ある日突然出会った感じといった方が近いだろうか。
TVの中の人間には、妙なリアリティーを感じるものなのだ。人は、部屋に独りぼっちでいても、TVをONにするだけでなぜか孤独感を感じない。TVでしか見たことのないタレントに、隣に住む人以上の親近感を感じていたりする。TVのリアリティーは時として現実のリアリティーを凌駕するのだ。でも、もしそれが自分自身だったら、どういう感覚になるか、想像してみてほしい。
しかし、僕はそれに慣れているはずだった。そのとき感じた違和感は、いつもの比ではなかったのだ。なぜだ？　鏡を覗き込んだら、そこにいる自分が、自分と別の動作をしていたような妙な感覚なのである。
そして、そのわけは数秒後に分かった。

僕は驚愕の余りうめき声を上げてしまった。
それは、僕ではないのだ。
そうだ。今、放映されているのは僕が、人間ドックに入っている間に収録された回の映像なのである。この回に限り、僕は番組を休ませてもらったハズなのだ。
出演していないはずの僕がそこにいて、動き、喋っている。
あの、謎の男の仕業である。
僕のグラスバイザーをTVモードに切り替えたのも、男の仕業に違いない。彼は外部から、このオフィスの回線を自由にいじることが出来る。彼は、僕にわざとこの映像を見せたのだ。
男の正体は、一体、誰なんだ!?　そして男はなぜ、どうして、こんな手の込んだことをしているのか？

台湾からやって来た、あの天才ハッカーが無惨な死体で発見されたのは、その翌日のことだった。

——つづく

お詫び

本誌2月号、88ページ「渡辺ファンクラブ」内コラム「愛情の激文」において、事実関係を確認することなくこれを記事として掲載し、その結果、内藤寛氏の名誉を著しく毀損し、ご迷惑をおかけしたことをここにお詫び致します。

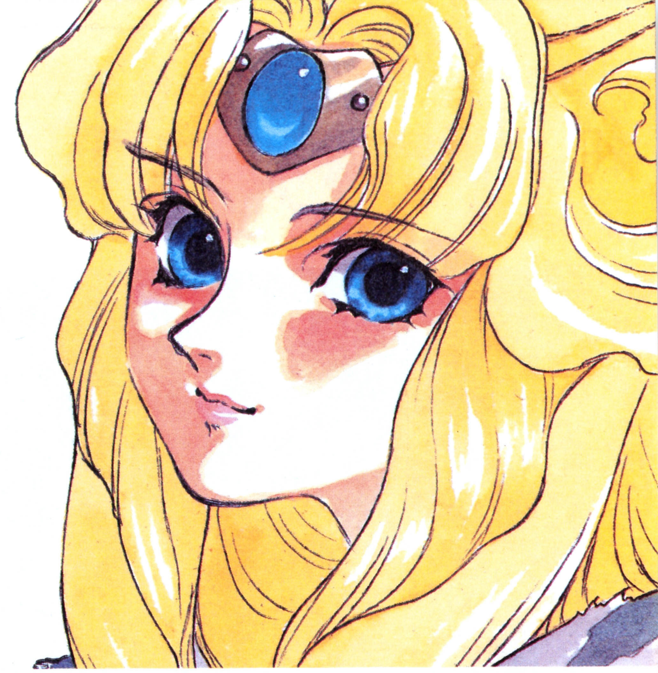
(勝)PCエンジン編集部

Saint Princess

超女王様伝説 ★セント★プリンセス

第4回 マルカツPC出張版

秘密の楽園



ジャンケンに3回勝った人には弘司先生の××な聖姫ミニイラストポスターをプレゼント！　キミも野球拳にチャレンジだ！

■(ぶん)スタジオ世界館＆F.E.A.R.きくたけ（え)弘司

4人目の相手は華麗なる美の持ち主・聖金姫！



DATA

象徴幻獣：白虎　守護惑星：金星
身長：164cm　体重：45kg
サイズ：B 86　W57　H 87
装備アイテム：白金の三節棍
「ふふふ、このわたしに勝てるかしら？」

超女王様伝説『セント★プリンセス』とは……!!



美しきふたりの女王様と5人の聖姫たちが乱舞しまくる（なんだそれは）誌上読者ゲーム。

それが『セント★プリンセス』だ！　気になる連載第2回は、4／23発売のコンプRPG 7号に掲載されるぞ！　はじめてこのコーナーを読んだキミ！　ぜひ参加してね！

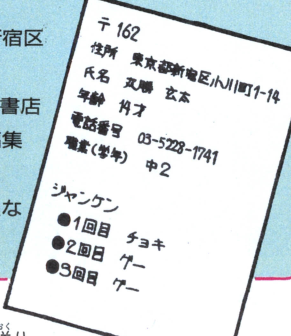
ルールは3秒でわかるのだ！

“登場する女の子とじゃんけんを3回して、全部に勝てばキミの勝ち”！　全勝した人の中から抽選で100名の人に左のキャラのイラストミニポスター（弘司さん画っ!!）が送られるぞ！　それがどんな絵になるかは、このゲームが野球拳であることからも明白であろう！

☆応募のしかた☆

官製ハガキにキミの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業(学年)、そしてジャンケンの手を出す順番に3戦分、記入して以下まで送ってね！

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル角川書店コンプRPG編集部内“セント★プリンセス　聖なる野球拳④”係



先月の解答

—お相手はセント・ウッド—

彼女の手は…





今まで、締切りを30日にしてたら解答を見てから応募する人が続出！　ズルはだめですよ、ズルはっ！　グー、チョキ、グーでキミの勝ち！

応募締切りは5/25の消印まで有効だ！

※この聖姫ジャンケンの第1回、聖火姫のミニポスターがやっとできました！　4月中にお送りしますわっ！

イラスト／弘司／下北沢鈴成

「ヤリてェ！」を言い替える。

悪魔のような脳細胞を持つ桝田氏の
啓示が聴けるのは(勝)だけ！

悪魔のゲームデザイン VOL.2

迷える小羊たちの告白

京都市・プリンセスゼルダさん（16）の場合

マリオの顔ってよーく見るとけっこうHだと思いませんか？ 大きな鼻の下にヒゲがあってまん丸な目が鼻の上に2つ。ひっくりかえすと男の人の○×○×ソックリ!! こんな風に思えてしまう私って…ヘンですか？

札幌市・広井王様君（14）の場合

僕の兄はストⅡの対戦モードを1人でやります。無抵抗の春麗をブランカで「家族の命が惜しけりゃ動くんじゃねえぞ！ リカ！」とか言いながら暴行しています。ちなみに「リカ」っていうのは兄の彼女の名前です。

浜松市・都昆布君（19）の場合

三国志Ⅲの武将登録で、女のアイドルを20人ほど入れました。全員を新君主（オレ）のいる国に集めるのを目標にしています。現在、遠野舞子ちゃんが軍師ですが、舞子ちゃんのアドバイスは役に立ちません。宮前真樹ちゃんが隣国からムチャな交渉に来るのですが、かわいいので断わり切れず、おかげで我が国は貧乏です。Winkを2人同時につかまえた時はゾクゾクきました。

マリオシリーズ



人気の秘密は、マリオの顔に隠されたファルス象徴にあった!? 言われてみると確かにそう見える。

ストリートファイターⅡ



荒唐無稽な技やキャラで、虚偽と現実のバランスの調節に成功。それにしても広井王様君の兄って…。

三国志Ⅲ



私は妻を軍師にして新君主で始めたが、あまりに口うるさいので結局他国へ追いやった経験がある。

R・TYPEの1面のボスは胎児 天外Ⅱの暗黒蘭は女性の性器

前回、「他人に言えないゲームの楽しみ」を募集した。その中から、誌面に載せられる内容でなおかつ赤裸々なものを3通紹介したのが上のコーナーである。読んでわかるように、かくもゲームの楽しみ方は様々であり、人間は罪深き生き物なのだ。

その中でも最も救いようのないのがゲームデザイナーと呼ばれる人種である。彼らは地獄行きが決っているようなものなので、後は1人でも多く善良なるプレイヤーを道連れにすることを生き甲斐としている。上で紹介した3タイトルのキャラクターやシステムを考えた人間もまた確信犯である可能性が高い。仮に意図せずそうなったと言うのなら、それこそ生粋の悪魔である。

親愛なる読者諸君の愛機、PCエンジンのターニングポイントになったと思える2本のタイトルからも例を引いておこう。

まず、「R・TYPE Ⅰ」である。ハードの導入期にゲーセン野郎を大量にPCエンジンに取り込んだ功績は測り知れない。このシューティングの名作は、よく練られたシステムもさることながら、その独特な世界観が大きな魅力であった。とくに1面は象徴的である。狭く暗い有機的空間を抜けていくと、そこに待ち受けるボスキャラが「胎児」なのだ。もちろん製品になるに当って色やディテールが巧妙にすり変えられてはいるが、開発初期の手書きの設定画を見せられると、そのものズバリで吐きそうになる。子宮内回帰欲求を自ら絶ち切る前向きなテーマだと言えなくもないが、堕胎のイメージが拭えないのもまた事実である。

次はスーパーCD-ROM^{2}の代名詞「天外魔境Ⅱ」である。公式ガイドブックでも触れたが、あの作品には性的なメタファーが随所に盛り込まれている。代表的なのが暗黒蘭と聖剣の関係、もちろんそれぞれ男女の性器を表している。この2つをある意味で結合させること（これがまた正義のためなわけだ）でゲームが進むというアダルトゲーム顔負けの趣向になっている。堂々とやれば誰も気づかないし、サブリミナル効果としても充分だったと思う。

レイプを商品化する

「レイプ」。卑劣な行為の中でも、特に非人道行為であるとともに、事実上、人間にしかできないという人間らしい行為でもある。ビデオや小説等で繰り返し取り上げられ消費され続けていることから察するに、潜在的ニーズはかなり大きい素材と判断できる。しかしながら、当然そのままの形ではゲーム化できない。そこで現在制作中のゲーム（随分前に発表したが私の育児休暇等の理由で止まっている。息子ももうすぐ1歳だ。そろそろ制作を再開するつもり。）を例に説明しよう。

まず、「レイプ」がどのように行われるか典型例を考えてみると、「集合する。」→「興奮してくる」→「獲物を捜す」→「尾行、追跡」→「襲う」→「性的行為」→「興奮の鎮静」→「離散する」。大略はこんな感じである。このようにひとつひとつフローに落とすと見えてくると思うが「レイプ」は「狩猟」の代替行為であることがわかる。ライオンがシマウ



絵と文・桝田省治
「天外魔境Ⅱ」ゲームデザイナー



大切なお知らせ／METAL MAX2の追加発売、5月下旬に決定!!

神の御加護があれば 殺人、略奪…何だって正義だ！

マを襲う場面そのままだ。つまり、「レイプ」は「狩猟」に置き替えても本質は変わらない。

ただし昨今のエコロジー問題や動物愛護団体の動きはかなりナーバスである。単純に「狩猟」という形では商品化は、ともかく販売面でやや問題が残る可能性がある。

とりあえず、「襲う」を「捕える」にトーンダウンすることが考えられるが根本的解決にはならない、と言うのも「捕えた後」が残虐であれば結局同じだからである。あくまで「捕えた後」の処理は、フリだけでもポジティブでなければならない。

そこで、伝家の宝刀「正義のために」の登場である。次の作業は簡単だ。「正義のために」動物が大量に捕えられた事例を捜し出せればOKである。旧約聖書のページを繰るまでもなく「ノアの方舟」というキーワードが見つかるはずだ。

滅びる世界、動物を助けるべく神によって選ばれた主人公、「正義のための」捕獲…これだけ免罪符が揃えば、たいていのことは許される。こうしてめでたく「レイプ」も、神の御加護つきで公然と楽しめることとなった。

ヤバそうな素材の調理方法のコツがおわかりいただけただろうか。前回も書いたが、ポイントは「メタファー」と「正義のために」の2つである。もうひとつ付け加えるなら、飲み込む瞬間に、隠した素材の味を立てるという際どいテクニックがあるのだが、これはまた別の機会に伝授しよう、と言うわけで今回は終わりだ。質問、意見のある人は、遠慮せず送ってくるように。こちらに都合のよいのだけ紹介する。それでは、バハラマ・ムータ。

来月のテーマ

神に代って世界を創る

と題して、ゲームにおける世界観の構築のしかたを、先月発売された「METAL MAX2」を例にしてお話しよう。次回のこのページをより楽しく読むために買ってプレイしておくのが正しい読者であることは言うまでもない。

なお、「他人に言えないゲームの楽しみ方」「商品化の難しいゲームのネタ」等のお便りも続けて送って欲しい。例によって右の「今月の参考文献」が運のいい人にだけ当たる。

あて先

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㈱PCエンジン「悪魔のゲームデザイン」係

R・TYPE I



これの雑誌広告を作った関係で、無敵バージョンを私は秘蔵している。唯一クリアできるSTGだ。



地獄のプレゼント!!

・今月の参考文献・

①暴力の起源／どうぶつ社
寸評：争いのない時代は、絶対来ないと確信したい人は読むべし。

②ひとは狩人だった／青土社
寸評：本文のレイプのフローはここから拾ってきたネタである。

③潜在意識の誘惑／リブロポート
寸評：ここの著者は、どんな写真からもHな形を「霊視」します。

上記の文献を各1名の方にプレゼント。ふるってご応募下さい。

天外魔境 II

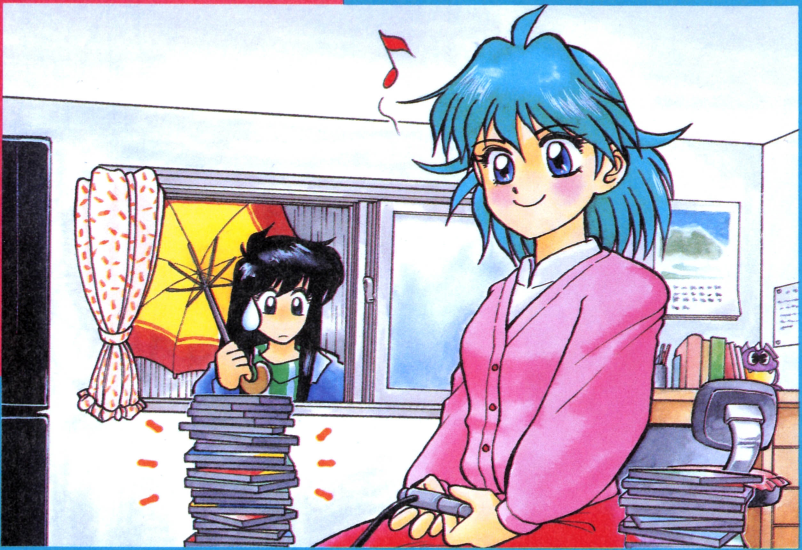
そういえば47レベルでクリアした強物が出たらしい。世の中には、いろんな人がいるものである。

左ページの答
右のグラスには 犬の小便が入っている。
もちろん、左のグラスの中身は人間のだ。

裏技的達人
ウラワザのタッジン



ウーッス、今回もたざるガー!!『ゼロヨンチャンプⅡ』を筆頭に色々集めてパワーアップだ!! 新システムもその全容が見えて来たし、さ〜て今回もガーンと熱くぶちかますガー!!



マークの見方

松 6000円	特上 10000円
梅 3000円	竹 4000円
雑草 おこぼれ技 1000円	草 2000円

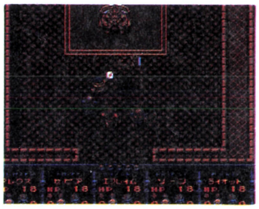
各賞それぞれの金額と図書券。さらに㊖PCオリジナルのテレカをプレゼントだ

＋ オリジナル 特製テレカ

雑草 ダンジョンエクスプローラーⅡ
1人で多人数プレイができる

『ダンジョンエクスプローラーⅡ』の裏技も続々と集まって来たぞ。まずは1人でも複数のキャラクターを操作して遊べる裏技だ。まず普通に電源を入れて、人数選択の画面で2〜5人を選択するんだ。すると、1プレイヤーのパッドで複数のキャラクターを同時に操作できるようになるぞ。

東京都　ひらじおくん

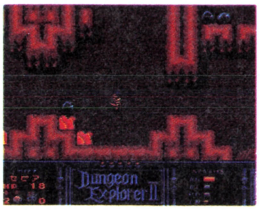


⬆一見、なんの変化も無い多人数プレイの様に見えるが、実は1人で全員動かしているのだ。

雑草 ダンジョンエクスプローラーⅡ
シーフが回復魔法を使える

シーフの使える魔法は「マインド」と「ウォーサイレン」で、回復魔法はどこにもない。しかし、実は「マインド」で多少HPを回復できる事が出来るのだ。「マインド」を使った時、ランダムでPOの値が上昇した瞬間に少しだけHPが回復するのだ。これで少しは楽になるのかな?

兵庫県　ＷＩＺくん



⬆「マインド」の魔法を使った所だ。うまくPOの値が上昇すればいいんだけどねぇ。

雑草 ダンジョンエクスプローラーⅡ
旧システムカードで警告される

『ダンジョンエクスプローラⅡ』にもありましたよ、旧システムカードを使った裏技が。言わなくても誰でも知っている事だが、カードのスロットに旧システムカードを入れてゲームを立ちあげるだけ。すると、変なデモと警告メッセージを見る事が出来る。まぁ、お約束だね。

愛知県　ロジャーくん

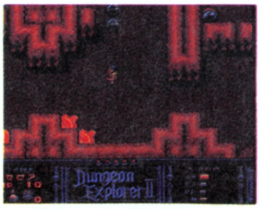


⬆誰でもまずやってみる事だろうから、メーカーさんもよく解ってらっしゃる。

雑草 ダンジョンエクスプローラーⅡ
強力なキャラを作れる

『ダンジョンエクスプローラーⅡ』ではフィールドに配置してあるアイテムを集めてキャラを強くする事が出来るよね。このアイテムは、パスワードで再開した場合、1度取った後でも復活しているのだ。これを利用して、今まで回ったダンジョンなどでアイテムを集めれば最強キャラの出来あがりだ。

東京都　グレートしんやくん

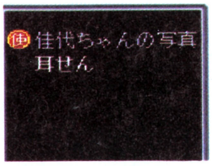


⬆今はまだ弱っちいけど、アイテムを集めまくって最強の戦士になるぜ!! (予定)

ゼロヨンチャンプⅡ
メディアリングからのお願い

ゲーム中にBGMが消えてしまう、と問い合わせが殺到していますが、それはバグではないのでご安心下さい。

注意
アイテムで「耳せん」の使用をおやめ下さい

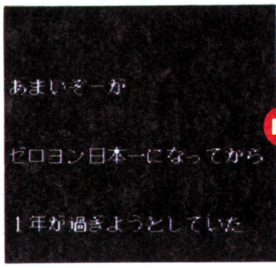


⬆耳せんをもらったらすぐにはずしてしまおう。

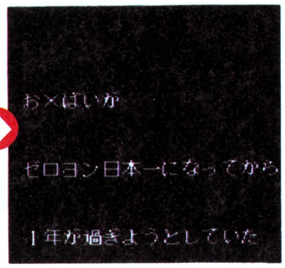
竹 ゼロヨンチャンプⅡ
名前入力画面で遊べる

名前入力画面で、入力した名前でいろいろ遊べる裏技があった。例えば前作でもあった「みかのへそ」と入力すると「あまいぞ」と変わってしまう。「おっぱい」とかアブナイ言葉を入力すると伏せ字になってピー音声で警告されてしまう（256種類あるぞ）

愛知県　播田行博くん



⬆「みかのへそ」は通用しなかったようだ。く〜やられたぜ。

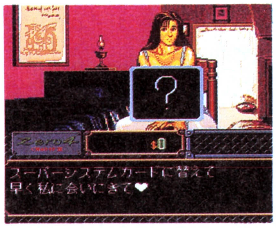


⬆おっと、伏せ字になっちまった。しかも音声付きだし。

草 ゼロヨンチャンプⅡ
手軽なビジュアルシーン

うれしいビジュアルがゲームをやらなくてもお手軽に見れるぞ。も〜簡単だ。旧システムカードで立ちあげるだけだ！

神奈川県　加瀬　学くん



⬅うれしい画面がお手軽に君の手もとに！　しかし本当にビジュアルシーンが多いなあ。

雑草 ゼロヨンチャンプⅡ
BGMライブラリー

名前入力画面で「まめまあし」と入力してみよう。するとBGMライブラリーが始まるのだ。

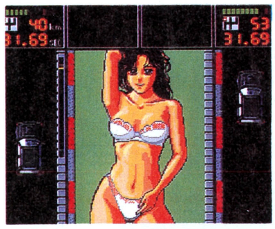
東京都　橋本直樹くん



⬅ゲーム中でカマロに勝つと教えてくれる「まめまあし」。なんの意味があるのかな。

雑草 ゼロヨンチャンプⅡ
両端2車線レース

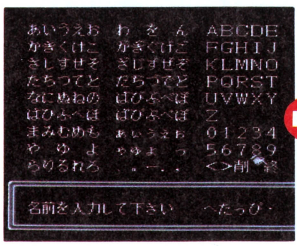
VS. MANモードで、2人プレイを選択し、車はCPUチューンのみでレースをするとなぜか両端2車線のレースになる。　山形県　メディアくん


⬅両端2車線でレースをする。普通と違ってるから、ちょっととまどうかもしんないね。

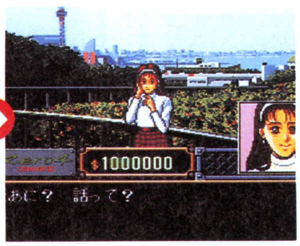
松 ゼロヨンチャンプⅡ
100万ドルでスタートできる

『ゼロヨンチャンプⅡ』は序盤はお金がなくてアルバイトで地味にかせいで車を買う、というパターンだけど、そんなのかったるいなあ〜という人にオススメの裏技だ。名前入力で、「へたっぴ」と入力してゲームをスタートしてみよう。すると、所持金が最初から100万ドルで始められるのだ。でも、アルバイトをおろそかにしてはダメだよ。

神奈川県　PPくん



⬆名前入力画面で「へたっぴ」と入力しよう。自分の名前じゃないとイヤかもしんないけどね。



⬆100万ドルでゲームスタートだ。これだけあればイキナリ車を全部買う事も可能だぞ。

雑草 ゼロヨンチャンプⅡ
ナゾの車出現！

アルバイトしながらギリギリでゲームをしている人には車を24台も買いそろえるのはキツイだろうけど、ガンバルだけの価値はあるぞ。ロサンゼルスの中古ショップで全部の車を買い占めよう。するとISUZU COMOという車を売ってくれるのだ！　これは高いんだけどF１のエンジンを積んでいるだけあって速い！　ぜひ買ってみよう。

石川県　〝PON〟くん



⬆おやっさ〜ん、そんな事言わないで早く売って下さいよ〜。何台も買ったんだからさあ、ねえ、ねえ。



⬆おおおおお!?　コイツはスゲェぜ!!　チューンすればもうバカッパヤだ。これさえあれば完璧……じゃないけど。

草 ゼロヨンチャンプⅡ
200ドルをタダで！

まずはアルバイトで警備員を選ぶ。そして、３Ｄ画面になったらすぐエレベーターに乗って１Ｆに行けばタダで金がもらえる。

大阪府　綾部　崇くん



⬅見回らなくてもお金がもらえるなんてちょっと後ろめたい気もするけど……。

草 ゼロヨンチャンプⅡ
ゴール後スピードダウン

誰とでもいいからレースをやって、ゴールしたらクラッチボタンを押すと、なぜかスピードが下がっていくのだ。

愛知県　裏技男くん

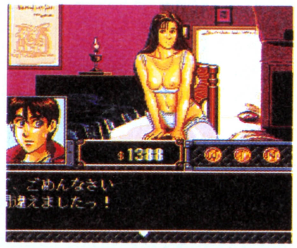


⬅画面ではわかんないと思うけどね。しかし、技自体にはなんの意味もない。

梅 ゼロヨンチャンプⅡ
カルガリーでも…

カルガリーの酒屋のアルバイトでも、目的地とは関係ない家に入れる事があり、隠しグラフィックを見る事が出来るのだ。

茨城県　木村正幸くん



⬅またまたＨなお姉さんが目を楽しませてくれる。ウレシイよねえ。

草 ゼロヨンチャンプⅡ
ギャルで体力回復

警備員のアルバイトをしている時にたまに女の子が出て来るが、逃げるを選択すると呼び止められて体力回復薬をくれるぞ。

岡山県　板野一馬くん



⬅恐い警備のアルバイトもこれで少しは楽になるってもんだね。

竹 ゼロヨンチャンプⅡ
イキナリ敵気絶

「クロロホルム」を手に入れたら警備員のバイトで敵に使い、すぐ逃げる。すると次の敵がイキナリ気絶しているのだ。

神奈川県　渡辺敏行くん



⬅なぜか最初から気絶している。でも、先制攻撃はなぜかしてくるのだ。

松 ゼロヨンチャンプⅡ
キーウェストでも…

『ゼロヨンチャンプⅡ』には多数のＨなグラフィックが盛り込まれているが、キーウェストにもあったワケ。キーウェストに行って話すを選択しても普通に話すだけだが、他の都市に行ってからまた戻って話すをくり返すと「しつこいわね……」と言ってくるので「はい」と答えると「①を256回押して⑪を押せ」と言ってくるので、実行し、その後の要求も全て実行する。するとＨな画面が見れるうえにちょっとしたヒントまで聞けるのだ。　吹田市　唾液太郎くん



⬅なんともめちゃくちゃな要求だ。でもガマンすればイイ事あるぞ。



⬆へっへっへ、努力は必ず実るもんだ。しかし指がつりそうだわ。テキトーでいい所もあるけどね。

松 ゼロヨンチャンプⅡ
ニトロを5000ドルで買える

『ゼロヨンチャンプⅡ』のニトロといえばゲームをつまんなくするぐらいすごいアイテムだから、ショップでもめちゃくちゃ高い値段だったよね。しかしそのニトロを5000ドルで買えてしまう裏技が発見されてしまった。まずどこでもいいからショップに行こう。そして、６速までシフトアップする動作をすると、なんとニトロの値段が5000ドルになってしまう。先に書いた100万ドルでスタートする裏技と組み合わせて使うと、何もしなくても勝ちまくれるぞ。でもソルトレイクでニトロを使うとハマるから注意しよう。

神奈川県　佐々野裕介くん

➡なんと！　ニトロがバカ安値で買えてしまう。でもキチンと勝負して勝ったほうが気持ちいいよね。

コマンド

ショップのパーツ選択画面で１速から６速までシフトアップする動作をする



竹 ゼロヨンチャンプⅡ
カジノで得な名前

まずマイアミでカジノを見つけよう。誰の紹介か聞かれたら、「カミナガ」と入力してみよう。きっとイイ事あるぞ。

大阪府　橋埜和紘くん



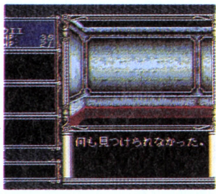
⬅「カミナガ」の力は絶大だ。カジノに入れるだけでなく負け分のお金まで返してくれるんだから。

松 ラプラスの魔
デバッグモード発見

屋敷の入り口に入ってすぐ後ろに向いて、入り口ドアのすぐ左の壁を調べてみよう。「なにもない」と表示されるが、かまわず調べ続けよう。6回目でデバッグモードに突入だ。モードに入るとHP、MPが255になり、各能力値が15になって屋敷、ラプラス城の魔法陣の好きな所に行けるぞ。

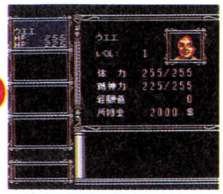
東京都　黒助たまんね～なくん

➡ここが問題の場所、入り口ドアの横だ。



コマンド

ドアの
すぐ左の壁を
6回調べる

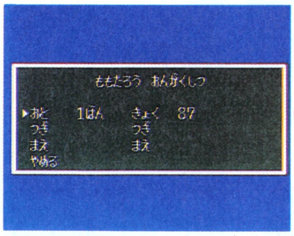


⬅強いキャラは逆に能力値が下がるので注意。

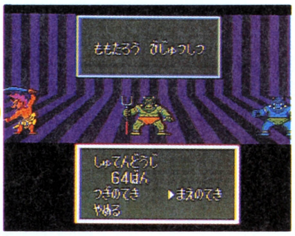
竹 桃太郎伝説外伝第1集
おんがくしつ&びじゅつしつ

「桃伝」シリーズのお約束、「おんがくしつ」と「びじゅつしつ」が外伝にもあった。やり方はいたって簡単、パスワードでコンティニューするときに、「たいよう」と入力すればいいのだ。これでゲーム中の音楽と敵のグラフィックが思いのままに選べるぞ。

東京都　ジャンケンマンくん



⬆はい、「おんがくしつ」だ。好きな曲を聞きまくってくれたまえ。

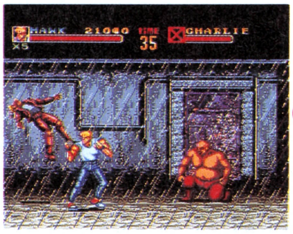


⬆こっちは「びじゅつしつ」だ。ファンにはたまんないんだろうね。

梅 クレストオブウルフ
HP0から使える必殺技

『クレストオブウルフ』はもう極めたかな？　ちょっとした技が見つかったので教えよう。まず、必殺技を使いまくってHPを0にする。そうしたら①ボタンと②ボタンの連射を入れっぱなしにすると連続技にならないジャブを打ち続けるのだ。敵が死ぬまで殴り続けるぞ。

神奈川県　佐藤　勝くん



⬆まずはライフを0にする。少しアブナイけど裏技のためにガマン。

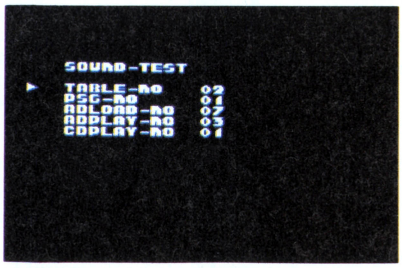


⬆1度入ったら死ぬまで攻撃できる。ボスなんかも～余裕っスよ。

竹 スナッチャー
サウンドテスト

『スナッチャー』にサウンドテストモードがあった。マウスをつないでゲームを始めてみよう。すると、サウンドテストモードが始まる。マウスでは操作できないぞ。

三重県　駒田親史くん



竹 CDバトル光の勇者たち
サウンドテスト

タイトル画面（PUSH START BUTTON／の時）で十字キーの上、Ⅰ、Ⅱを押しながらセレクトを押すとサウンドテストモードになる。

栃木県　加藤隆之くん



梅 コットン
面セレだ

まずオプションモードにし、EXITにカーソルを合わせ、下、Ⅱ、Ⅱ、左、Ⅰ、右、セレクトと押すとステージ選択とクレジット選択が追加される。

広島県　髪なしちくわくん



裏技的達人入門の書!

㊙PCエンジンでは読者のみなさんからさらなる裏技を募集すべく、次の様な制度を作ったぞ。君も裏技的達人を目指せ!

●裏技メンバーズ

達人への最初の道だ。㊙に裏技を送って採用される。それは当り前だ。で、竹を1~2回または松を1回取った人が裏技メンバーズになれる。最初は地道にね。

●マルカツメンバーズ

見事裏技メンバーズになれた君の次の目標だ。竹を3回または松と竹を1回ずつ取った人がこのマルカツメンバーズになれるのだ。ここまででももちろん名前が載るけども、さらに上はある。こんな所で立ち止まっては裏技的達人にはなれないぞ。

●シルバーマスター

シルバーマスターとは! 竹を4回以上、松を2回または松1回と竹2回の人がここにランクされるのだ。シルバーマスターになれば特製メンバーズカードがもらえ、月に1本ソフトが与えられる(プレゼント)で、そのソフトで裏技を見つけてもらうワケだ。裏技を見つけてそれが採用になったら、また新しいソフトが与えられるのだ! しかし、3ヵ月以上採用がなかった場合は一から出直してもらう事になるので注意が必要だ。書き忘れたけど、特上を取ったら一発でシルバーマスターになれるからね。それと、賞金もちゃんと出るからね。う〜ん太っ腹だね。

●????

な〜んと、シルバーマスターの上にもあるらしいのだ。シルバーマスターの人が編集部をうならせる裏技を連発した時に、何かがおこる! かもしれない。それは君の腕しだいだ!! 明日の㊙PCエンジンの裏技をしょって立つのは君だ! 熱いハガキを待ってるぜ!!

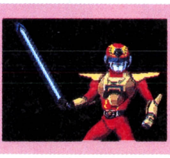
オレさま、ウラドラが火を吹くような裏技、待ってるぜ。





今月の裏マサオ

う〜ん今月はいろいろ忙しくてコウジにまかせっぱなしになっちまったぜっ!! 来月はしっかりとジャンプしまくるからまかせてくれよな。というわけでマサオだ。オレはアトラクションでヒーローをやっていたから、『サイバークロス』みたいなヒーローが大好きだ。行くぞーサイバークロース!! 来月もジャンプするぜっ!!





今月は頭に来るミスがありすぎてまったくあついなぁ。ゼロヨンチャンプのコマンドでさ、①を256回押してから①を……というのが続きまくるコマンドがあるよねえ。アレの写真だすのに『どーせわかんねえだろ……あっキチンと数えてやがるう』なんて事が続出してツラかった。たのむアニキィジャンプしてくれえぇぇぇぇぇ。

今月の裏コウジ



熱い裏技を待ってるぜ!

「おおっコレは熱くたぎってるだろ〜」と思う技を発見したらハガキに技の正確なやり方とキミの住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先にスグ送れ。キレイな図なんか書いてあるとなおいいぞ。もちろんFAXも受け付けてるからどんどん熱い技を送ってくれ!!

あて先

〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビル
㊙PCエンジン編集部ウラワザ係

FAX03(5228)1740

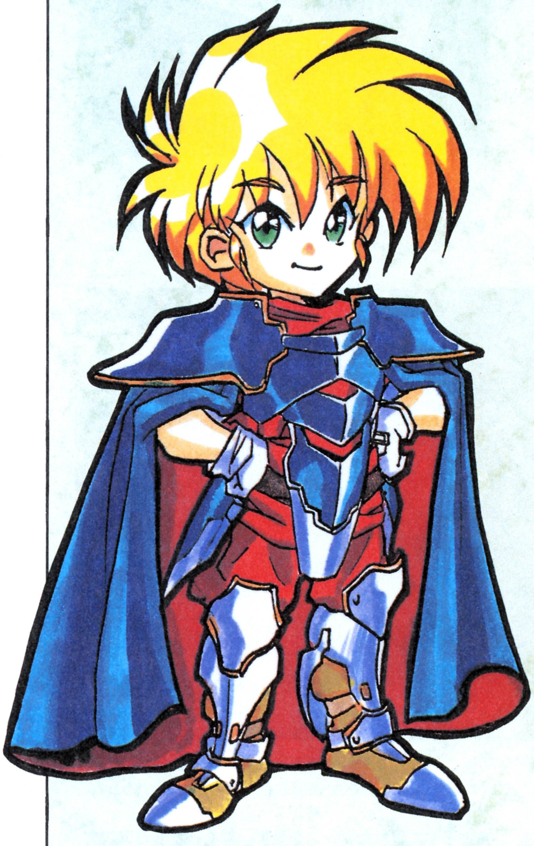
??
??????
シルバーマスターズ
マルカツメンバーズ
裏技メンバーズ
広島県　小出茂高くん
青森県　野田健太郎くん

たぎってるハガキ募集中!! あついハガキも募集中!! 裏技的達人募集中!! とにかく募集中だ!!

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ
ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

by Falcom

マンスリー ザナドゥハウス No.4



主人公のこと・主人公の秘密

主人公の名前決定！ アネモスから、アリオスとなった

では、いままでのアネモスは一体なんだったのだと思われる方も在りましょうが、こういうものは、そういうものなのだと思ってください。開発中の画面や、名前はすべて（仮）なのだ。わはは。他にも、この前まで大ボスだったキャラクターが、子ボスとなってしまうことだってある。時間の許す限り納得いくまで練り込んでしまう。ファルコム流極意！

アリオスも、左ききさ！

歴代のドラゴンスレイヤー作品に出てくる主人公は、代々左ききだった。こういうこともちゃんと受け継がれている。たしかに画面上のアリオスは、剣を左手にもっている。

伝説の勇者アイネアスその末裔

アリオスは、そういう素性をかくして軍隊に入った。そして、映えある百騎長になったわけだ。百騎長というくらいだから、馬と兵隊を百ぐらい持つ隊の隊長かな……。とにかくそういうものだ。そしてなぜ身の上を隠したのかは物語で解ることでしょう。

あと、ここだけの話、すでにただ1人だと思われていた伝説の勇者の末裔は、実は1人ではなかった。そのもう1人は……この辺は、すごい秘密なので、これ以上言えません。先に断っておくがソフィアではないぞ。

ファルコムギャラリー



⬆東京都　しらけたぼるん



今回は4コママンガがない。そのかわり読者から送られてきたマンガを掲載するぞ！　今後もスペースの許す限り紹介していくから、応援のほどヨロシクたのむぜ！

ファルコムに質問あります コーナー

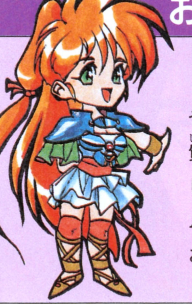
Q 「イース」「英雄伝説」のシリーズ以外にもパソコンの人気タイトル「ぽっぷるメイル」などがあるのに、参入第1弾をオリジナルにしたのは、なぜですか。

A もちろん第1弾だからです。いままでのファルコムタイトルは、各機種の特性を活かした物ばかり。当然のごとく各機種には、能力制限がある。その制限のためにフィールド画面の大きさなどが制約されてしまいます。

せっかくPCエンジンを出すんだからPCエンジンのパワーを活かしたゲームにしたい。そう考えたらオリジナル作品になったんです。

初作品ということで色々研究する必要がありました。その分時間がかかったけど技術の蓄積ができました。巨大ボスが、二重、三重のスクロール画面上で、ちらつきもなく動き回るなど、画面写真や文章だけでは表現できない部分がすごく頑張っています。だから、もうちょっと待ってくださいね。「風の伝説ザナドゥ」は、すでに最終的な詰めに突入してます！

おたより大募集



『風の伝説ザナドゥ』やファルコムに関する、質問やおたよりを募集しています。ファルコムスタッフが、直々にお答えします。

The Island of DREAMS
KADOKAWA 夢の島



⬆第3巻のジャケット。これは角川書店版のものだ。

VIDEO
第3巻まもなくリリース！
OVAイース　天空の神殿　アドル=クリスティンの冒険

お待たせしました。発売の遅れていたOVAイース第3巻『彷徨、そして迷走…』の発売も、いよいよである。今月は気になるそのストーリーを、一挙に紹介してしまおう。

それでは、先月に続いて、3巻のストーリーを紹介しよう。先月お伝えしたのとやや重なるところもあるが、待ちきれないファンも多いと思うので、ややくわしくストーリーを追っていこう。

イースの、楽園としての束の間の平和は終わりを告げた。それは魔物の大攻勢によって破られた。村の人々は魔物に殺され、あるいは追い詰められていった。村人の嘆きの声には耳を貸そうともせず、容赦のない人狩りは続く。リリアも、そしてサダの許嫁のマリアも魔物に囚われ、サルモンの神殿に連れ去られるのだった。

一方、ダレスにさらわれたフィーナとレアを救い出すため、アドルはサルモンの神殿へと向かっていた。その途中、ルパの息子タルフを助けるため、魔物の砦に潜入する。ゲラルディを相手に苦戦するアドルは、タルフと同じ牢獄に繋がれていたキースの助力で、なんとかこれを倒すのだった。ゲラルディを倒したアドルは、ルパからクレリアの鎧を授かる。そして、ラミアの村で目にしたのは、魔物の攻勢を受けた後の、廃墟と化した村の姿であった。

不安に襲われたアドルは、サルモンの神殿へと急ぐ。キースの案内で、人々が囚われている地下牢にたどり着いた時には、マリアはいけにえとして、すでに鐘撞き堂へと連れ去られた後だった。

アドルは、ゴートと共に別の村を襲撃した魔物の空中軍団に紛れ込んで、サルモンの神殿に向かった。

一方、囚われの身となったフィーナとレアは、ダームによって水晶体の中に閉じこめられてしまっていた。アドルを導くためのペンダントも彼に届いていない状況では何をすることもできない。ダームのもくろみと、そしてアドルの心配しかできなかった……。

アドルの魔物への怒りの感情に呼応するかのように、彼の放つファイヤーの魔法は、不気味なまでにその力を強めていくのだった。その力は幹部クラスのモンスターでさえも、ただの一撃で葬り去るほどにまで強くなっていた。

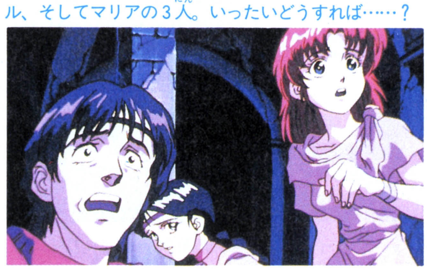
そんなアドルの前に、キースが現れる。彼は、リリアたちが捕えられている地下牢に案内するのだった。

地下牢でリリアやアスタルたちと再会でき



⬆魔物たちと戦いながら、捕われた人々を探すアドルとゴートのふたり。サルモンの神殿は、ゲームに比べると高さが強調されているのがわかるかな？

⬇地下牢に現れたダレスを見て、驚くリリアとアスタル、そしてマリアの3人。いったいどうすれば……？





➡サダには、マリアを助けることができないのか？

⬇一路、ラミアの村へと急ぐアドル。アドルを待ち受けるのは、吉か、それとも凶なのか？



気になる第4巻『運命の流れる中で』の発売は、7月21日に変更となりました。理由は、より一層のクオリティアップのためだそうです。なお、レンタルの下巻は、予定通り7月21日からです。御安心ください。



⬆アドルとサダが着くのを、鐘撞き堂の上でダレスが待ち受けていた。「思ったより遅かったですな」と。

たものの、サダの許嫁のマリアは、すでにダレスによって鐘撞き堂へと連れ去られていた。

アドルはサダと合流し、マリアがいる場所に着いたが、何か目にみえないバリアーのようなものに遮られ、マリアを助けだすどころか、彼女に近づくことすらできない。

いよいよいけにえの儀式を告げる鐘が鳴り始めた。アドルとサダはなんとか食い止めようと鐘撞き堂の頂上に着いたが、そこにはダレスが待ち受けていた。

アドルやサダの必死の抵抗も叶わず、最後の鐘は鳴らされる。マリアの悲鳴がサダの耳に響く。ダレスはさらに、アドルを除く神殿にいるすべての人間たちに、石化の呪いをかけていくのだった。アスタルが、ゴートが、人々が次々に石と化していく。しかし、何故かリリアとキースは石化しない。なす術のないアドルをあざ笑いながら、ダレスは消えた。絶叫するアドル。彼の声だけが空しくこだまする。やがてアドルの心は怒りと絶望の中、どす黒い憎悪に満ちあふれていく。そして、邪悪なオーラを放ちだした。

これこそがダームの望んでいた、魔への力を満ち溢れさせるものだった。



➡ペンダントをアドルに渡そうと、リリアはあせっていた。

女神たちはアドルを助けるため、地上からゴーバン、ルタ、ドギをイースに導いた。

リリアはペンダントの加護で助かったと思い、アドルに何としてもペンダントを渡さねばと、キースに叫ぶ。

ダームは魔の力に満ちあふれたイースを、いよいよ地上に降下させ始めていた。再び魔物が地上を支配するために……。

■角川書店(VHS)・キングレコード(VHS・LD)／各5800円／カラー／30分／ステレオHiFi　5/21発売



⬅人々は、次々その姿を石へと変えていくのだった。



➡ついに鐘は5回鳴った。そして、マリアの絶叫がこだまする……。



➡黒真珠からのスパークが、イース島に広がっていく。



⬆地下牢で再会したアドルとリリア。この先に待ち受ける運命は、いったいふたりになにをしようとしているのだろうか。

第3話のアフレコ、無事終了。

3月某日、新宿のスタジオで収録が終了した。三石さんも回復しシリーズ1の大人数で、現場も大盛況。今月はCVから一言。



➡こちらはLDのジャケット(キングレコード版)だ。通ならば是非持っていたいね。

草尾毅さん(アドル役)「疲れました(笑)。今回は4巻への前振りとしてアドルがただの殺戮者と化してしまうので、限られた時間で感情の振幅を表現するのが大変でした。感情表現の振幅が狭くなりがちなので、そうならないよう心掛けました。前回のシリーズで出てきたゴーバン、ルタ、ドギが、再び出てくるところがなかなか良かったと思いますよ」

三石琴乃さん(リリア役)「出番が少なかったかなという感じです。リリアの秘密が持ち越されたので、4巻はどうなるかな、と。秘密の一端は見えてきた感じですね。ただ、まだまだ幸せ薄そうで…。4巻で果たして幸せになれるのか？　ならないのじゃないか、という気も…(笑)」

辻谷耕史さん(サダ役)「叫びっぱなしでした(笑)。今回もおいしい役どころですが、逆にパターンに陥りやすいので、そうならないよう気をつけたつもりです。でも、多少それっぽいところもあったかな(笑)。出番はちょっと少ないですが、是非見てください」



⬆キャストとスタッフ勢揃いで記念撮影だ。残すはもう少しだ。あとひとがんばりでの、よりよい作品を期待しよう。

おわび　本誌5月号『角川夢の島(141ページ)』において、菊池通隆氏、河崎実氏の表記に誤りがあり、関係者各位に御迷惑をおかけ致しました。お詫びすると共に、今後このような間違いのないよう、一層の注意をして参ります。

REX 恐竜物語 スペシャル

ACT.1

滅びの日を目前に、恐竜達はどんな夢をみたのだろうか…?SFXファンタジー映画「REX・恐竜物語」は7月3日全国一斉ロードショーだ。

恐竜は、自分たちが滅びる日の来ることを知っていたのだろうか。

彼らが地上に姿をあらわしたときには、世界は若く、未知の可能性にあふれていた。

彼らは、無限の可能性の前で、自分たちの進化の方向を決めなければならなかった。

長い年月のすえ、彼らはいった。

我々はゆっくり進もう。急激な進化ではなく、ゆっくりと、着実に進んで行こう。

なぜなら我々は、慌てることが苦手な種族なのだから。

彼らは、ゆっくり地上に満ちていく。

彼らの仲間のうち、ある者がいった。

私は、もう少し、進む速さがほしい。

彼は、硬いうろこを、風になびく羽毛に変えて、宙を舞う者となった。

色あざやかな、かつての仲間が空を満たして行くのを、彼らは見上げていた。

あるとき、彼らは脚もとで動き回る、小さな者を見つけた。小さな者はせわしなく、かん高い声で、彼らにいった。

「どうして、あんたたちは、そんなにのんびりしてるんだい?」

そして小さな者は、彼らの卵を持ち去った。

滅びの日は間近に迫っていた。

世界の変化は、彼らを苦しめる。

だが、彼らは、慌てることができなかった。

世界の変化に対応できるほど、彼らは器用な種族ではなかった。

小さな者は、力なく横たわる彼らにいった。

「どうして、あんたたちは、そんなにのんびりしてるんだい?」

小さな卵が、たったひとつ残っていた。

慌てることのない彼らができることといえば、卵に希望をかけることだけだった。

もし、卵が生き残ってくれたなら、それはどんな世界を見るのだろうか。



➡こちらは安達裕美ちゃんのレコーディング風景。まさに"天使の歌声"って感じなのだ。レックスと2人で仲が良さそう。今から映画が楽しみだ。

角川書店雑誌連合「REX恐竜物語」試写会のお知らせ:来たる7月1日「REX恐竜物語」の試写会が行われるぞ!!そこでな〜んと100組200名の方に試写券をプレゼント!!日時は7月1日(木)午後6時開場6時30分開演。場所は虎の門ホールだ。あて先↓〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯田橋郵便局留置「マル勝PCエンジンREX恐竜物語試写会」係。〆切りは6月11日(金)(当日消印有効)だ!!発表は試写券の発送を持ってかえさせていただきますだよん。たくさんの応募待ってるぜ!!

ストーリー

氷に覆われた古代の洞窟から、卵が見つかった。恐竜の生きた卵だ。古代生物学者・立野博士は、現代に恐竜を蘇らせようと研究に没頭する。数日後、実験は成功し、かわいらしい恐竜の赤ん坊「レックス」が誕生した。立野博士の娘、千恵がレックスの世話をやいていくうちに両者の間には不思議な交流がめばえていく。だが、千恵の知らないところでレックスを狙う大人達の陰謀が動きだしていた……。



REX情報局

安達裕美ちゃんレコードデビュー!!

安達裕美ちゃんの歌手デビューが6/23に決定したぞ/ 曲はあの米米CLUB作詞作曲の「GOOD NIGHT」。透明な裕美ちゃんの声にぴったりだ。映画ではハイライトの雪の中のワルツシーンで流れるらしい。ロマンチックだね。

誌上最強イラストコンテスト!!

「REX」のイラストコンテストが開催される事になった。最優秀者には、なんとPCエンジン賞としてDUO-Rが贈られるぞ/ また、応募者の中から抽選で50組100名の方に劇場用招待券をプレゼント。詳細は欄外だよ。

ガンガン応募してくれ!!

本文/苑崎透
イラスト/斎藤亜弓

イラストコンテストの掟 作品の裏に住所・氏名(PN使用の方はPNも)年齢・TEL明記の上、本誌宛「REX恐竜物語 誌上最強イラストコンテスト」係まで。〆切は6/30。発表は7/26発売コミックコンプ9月号にて行います。

ロードス島戦記

ファリスの聖女

扉絵コレクション





Record of Lodoss War

汝は知るや？
ロードス島戦史に刻まれし
武勲詩のくさぐさを



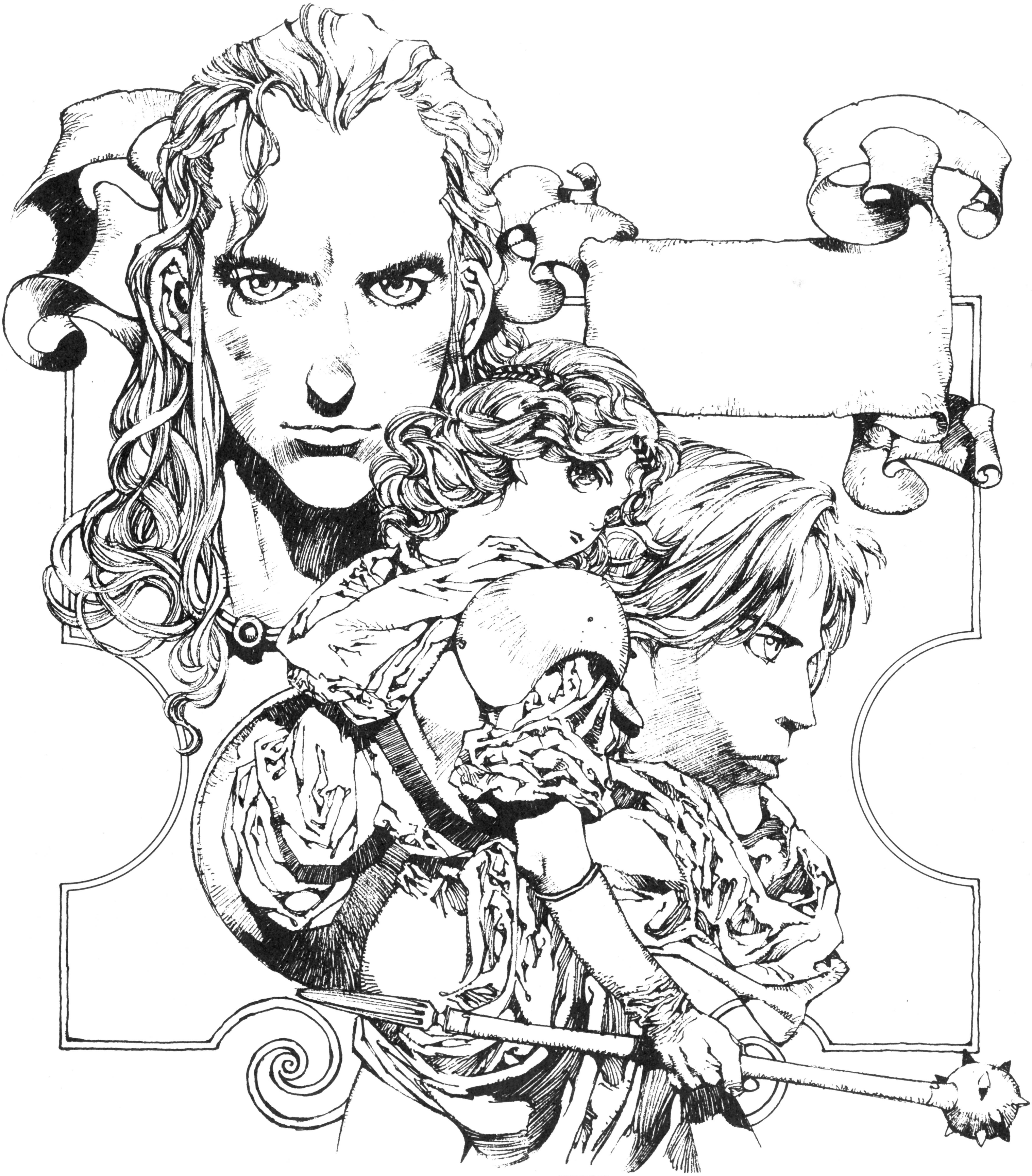












A.III.

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

ごすいせん
勝PCエンジン
編集長
ソフト



A列車で行こうIII

編集長おすすめ経営ガイド

勝PCエンジン 6月号とじ込みスペシャル



A列車でいこうⅢ

編集長おすすめ経営ガイド

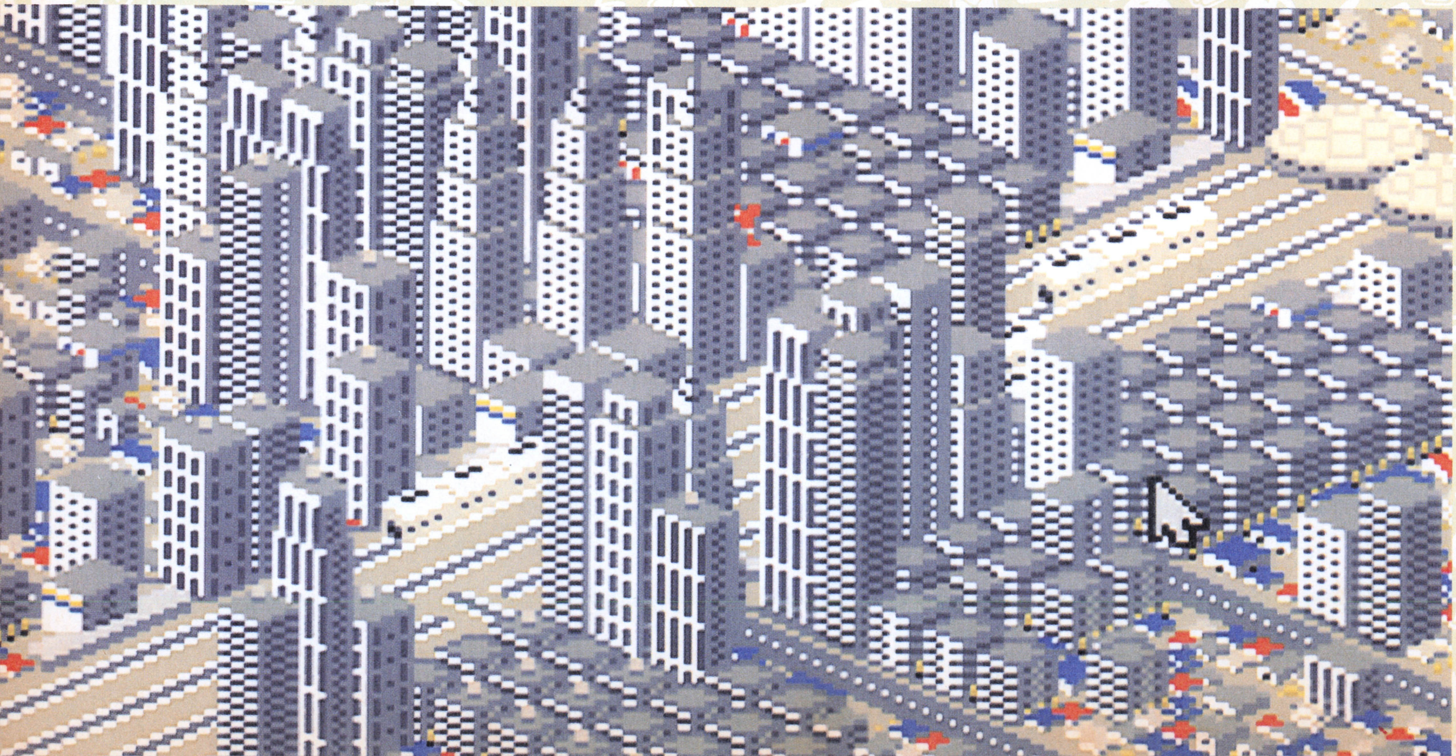
編集長の私は、A列車で行こうⅢ（AⅢ）が大好きだ。この特集は、自分からやらせてくれといって作った感じのページなのだ。AⅢじゃなかったら、徹夜をしてまで原稿を書いたりしない。これは、そんな思い入れの強いAⅢのゲームガイドである。



ビルが立ち並ぶ大都市をめざす！

AⅢの楽しみ方は、人それぞれである。もちろんどんな街を作りたいのかによってすることが変わる。会社として100年計画で発展させたり、見た目の美しさ（街の）を重視したり、株に手を染めたり…。世の中の一番面白い部分をゲームにしたのが、AⅢなのだ。

今回のテーマは、夜景の美しい街をできるだけ短時間で作ろう、というものだ。AⅢは、朝・昼・夕方・夜とグラフィックが変化する。高いビルが立ち並ぶ夜のグラフィックは、妙な立体感があって美しいぞ！　尚、ここでは「ニュータウン構想」を使って進める。

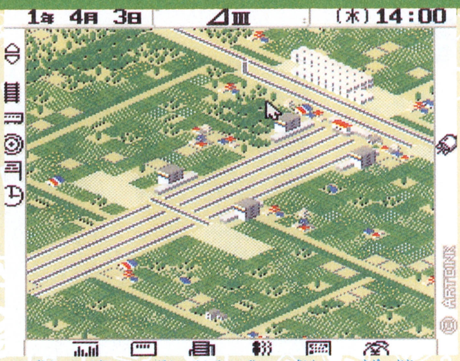


いきなり4本の線路(復々線)を引く

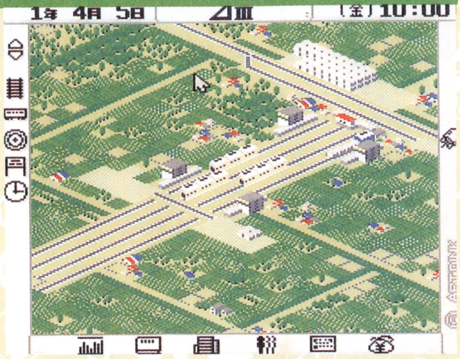
短かめに引くのがコツだね

さっそく街作りにはいろう。まず最初は、線路と駅の建設だ。線路は1本しか引かなくてもいいけど、ここは一気に4本ひいちゃう。人口増加と街の発展、そして黒字転化が早くなる。ただ最初から線路を長くし過ぎると、発展と黒字化が遅くなる。

まん中で区切っている短い線路は、私の個人的なやり方だ。こうしておくとここで電車が戻るし、資材や建物を置けないので、あとで安心して線路をつなげられるのだ。



⬆右上から左下へ4本の線路を引く。最初から長く大きくしない方が、黒字路線になりやすいのだ。

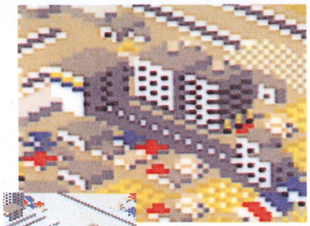


⬆まん中で線路を区切って、始めのうちは左側には列車を走らせないのが私のやり方さあます。

発展させたいならこの駅を購入しよう

道路ができる駅だ

駅は2種類ある。平屋タイプと駅ビルタイプ。ここでは駅ビルタイプを選んだ。なぜかというと、駅ビルタイプは街が発展してくると、自然に道路が伸びてくるのだ。道路沿いは高層ビルなどができたりして、さらにグーである。

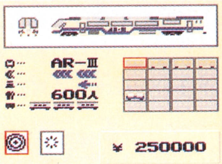



⬆平屋タイプの駅には道路はできない。駅ビルタイプだけだ。

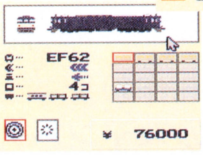
効率の良い列車はこれとこれだ!

貨物列車も必要なのだ

ズバリ、旅客列車はAR—Ⅲだ。こいつは高速車両で値段も高いけど、まず間違いはない。もちろん、いろんな列車を走らせるのも、カラフルで楽しいよ。資材を運ぶための貨物列車は、EF66が速くて4コ積める。

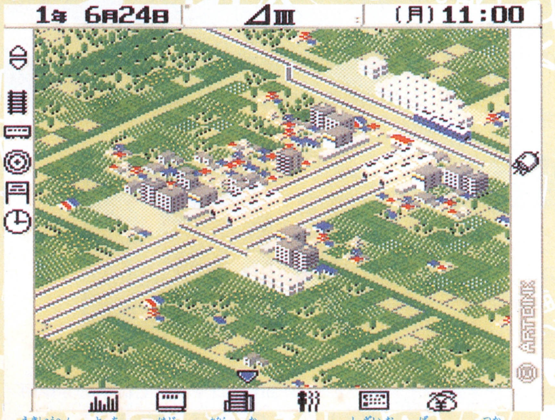


⬆AR—Ⅲは「A列車Ⅲ」の略なのかな?



⬅貨物列車は必要な時だけ入れ替えて使う。

資材を運んでから建物を購入しよう!



⬆駅周辺の土地は、始めは必ず買っておく。資材置き場として使ったり、ビルなどを作ったり、または値上がりしてから売って儲けたりと…。

駅のそばに土地を買おう

駅のそばに土地を買う意味は2つある。ひとつには、資材を置く場所として必要なのだ。これがないと、資材を積んだ列車はそのまま通過もしくは逆戻りしてしまう。資材がないと建物は作れないのだ。

もうひとつには、駅周辺は土地が必ず値上がりする。買っておいて値上がりしたら売りさばくのもいいし、あとでビルなど作ってもいい。ただし、道路が伸びそうな部分は、タイミングをみて売ること!



すべてのコマンドを使いこなせ！

画面のアイコンはこうなっている

今まで紹介してきたように、『AⅢ』は、かなり複雑なシミュレーションゲームだ。だから、マップ上で自分の思い通りに都市を発展させていくためには、すべてのコマンド（命令）を使いこなす必要がある。適当にやっていたら、都市は発展しないぞ。

『AⅢ』のコマンドは、画面に表示されたアイコン（しるし）をカーソルでクリックして使う。ゲームを始めたら、まず、すべてのアイコンをクリックして、どんなコマンドを使えるのかを知っておこう。

キミの使えるコマンドは、全部で22もある。各コマンドは、役割に応じて分類されて、画面の上下左右に分けて表示されている。この記事を参考に、コマンドのすべてを知り尽くし、キミの街を大きく育ててみよう！



システムメニュー
➡システムメニューでは、ゲームのセーブやロード、スピードの決定などを行う。

サテライトウインドウ
➡マップ全体を見渡せるのがサテライトウインドウ。都市の全景がわかる。

コンストラクションメニュー
➡最も使うのがコレ。建ものや施設を作るコマンドだ。

レポートメニュー
➡街の状態を知る各種レポートは、健全な経営に欠かせない。定期的にチェックすべし！

最重要！ コントラクションメニューだ!!

鉄道を作り出す5つのコマンド

全部で22もある『AⅢ』のコマンド。中でも一番重要なのが『コンストラクション』メニューのコマンドだ。コンストラクションというのは、建物や鉄道の施設のこと。マップ上に物を置きたいときには、すべてのコマンドを使う。

コンストラクションコマンドは、15個あるけれど、特によく使うのが鉄道関係の5つだ。どれも最重要コマンド！

まず「Rail」で線路を引き「Train」で列車を買い「Station」で駅を作る。これで鉄道の基盤はでき上がりだ。そのあとは「Arrange」で列車を線路に配置をしたら、「Diagram」でダイヤ編成を決めて実際に走らせよう。

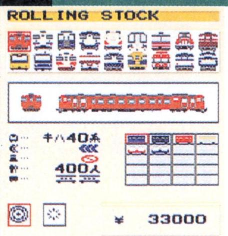
こうして作り出した鉄道を、うまく軌道に乗せて、大都市発展への基盤を整備していくのだ！

Railコマンド



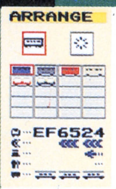
マップ上に線路を建設したり、除去するのが「Rail」コマンド。始点と終点を指定してクリックすると、線路ができたりなくなったりする。表示されるのは、工事にかかる金額だ。

Trainコマンド



列車を購入する「Train」コマンド。『AⅢ』に登場する18種類の中から好きな列車を選んで買おう。

Arrangeコマンド



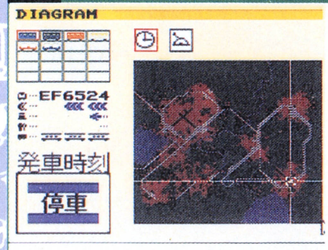
キミの持っている列車のうち、どれを走らせるかを決めるのが「Arrange」コマンドだ。走らせたい列車をクリックして、線路上に配置。あとは進む方向を指定すれば列車が走り出すぞ。

Stationコマンド



駅を作るのが「Station」コマンド。線路の向きと駅の大きさによって4種類の駅が選べる。駅の大きさによって、手に入る金額と維持費が変わってくる。自分の目的にあわせて選ぶベシ！

Diagramコマンド



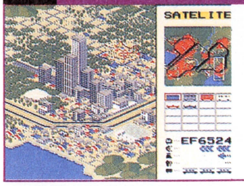
「Diagram」コマンドでは駅の発車時刻とポイントの切り替えを指定する。

レポートを駆使して、経営状態を把握せよ！

7つのウィンドウを使いこなせ！

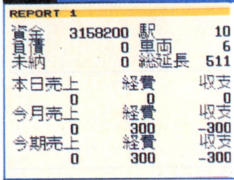
画面の下に並ぶのは、キミが発展させる都市の状態を示すレポートアイコンだ。計画性を持った開発をしなければ、街は発展しない。お金もうまく使わないとマズイしね。そこで活躍するのがレポートウィンドウ。街が今どんな状態かが一目でわかる。定期的に経営状態を把握するクセをつけておこう！

Satelite Window



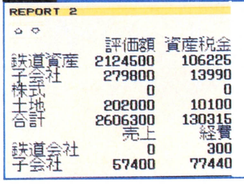
マップ全体の状態を調べるウィンドウ。鉄道の路線が広がった後半には特に重要だ！

Sales Accounts



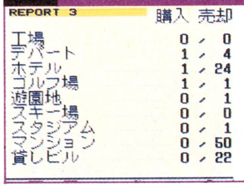
鉄道会社の収入と支出の状況を示すウィンドウ。赤字路線を発見したら、要注意！

Balance Sheet



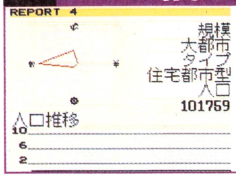
鉄道と子会社を併せた、キミの資産全体の状況を示すウィンドウ。健全経営を目指せ！

Sub Sidinaries



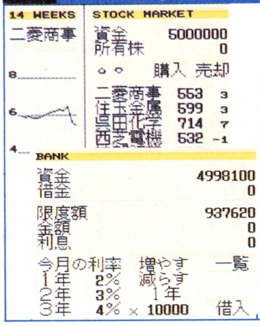
どんな建物をいくつ持っているかを示すウィンドウ。子会社の売買も行うことができる。

The Growth



人口と産業構造を示すウィンドウ。各産業のバランスがとれた大都市を作り上げよう。

Trading Market & Bank



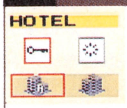
株式を売買したり、銀行から借金をするときに使うウィンドウ。鉄道と子会社の経営がうまく行っていれば、あまり使う機会がないウィンドウだろう。

街を発展させる10のコマンドの基礎知識

コンストラクションコマンドのうち、子会社に関係するコマンドは全部で10個ある。マンションや工場など、序盤から重要になるものから、お金に余裕ができてからじゃないと作れないレジャー施設まで種類はいろいろ。

どの施設にも、建築するためのお金と、維持費がかかる。街の発展のために、今（そして近い将来）何が必要になるかを見極めて作らないと、赤字になるだけなので注意！

Hotelコマンド



ホテルもデパートと同様、人口が増えてこそ儲けることができる。序盤に作ると失敗するので要注意だ。

Stadiumコマンド



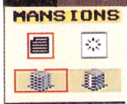
スタジアムは、休日の収入アップが魅力。売っても儲かるので、お金に余裕ができたらすぐに作ろう！

Golfコマンド



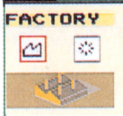
ゴルフ場を作るには莫大な費用がかかる。しかも冬には収入がない。お金に余裕がなければ作れないのだ。

Mansionコマンド



最重要施設の1つ、マンション。街の人口アップに欠かせない子会社だ。駅の周辺に必ず作れ！

Factoryコマンド



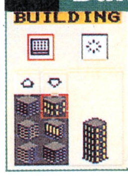
街の発展に欠かせない資材を作る工場。ゲーム序盤から終盤まで大活躍する。必ず作っておくこと！

Amuseコマンド



とっても華やかなこの遊園地。レジャー施設の中では作りやすい方だ。隣り合せに作って、大遊園地を！

Buildingコマンド



貸しビルは最高30階建て。街の発展には欠かせないので、どんどん増築すること。儲かるぞ。

Departコマンド



デパートは建築費用、維持費が結構かかる。人口がある程度増えないと、赤字経営になってしまうぞ。

Skiコマンド



斜面の地形にしか作れないスキー場。しかも冬場にしか収入がないので、もっとも作りづらいだろう。

Realコマンド



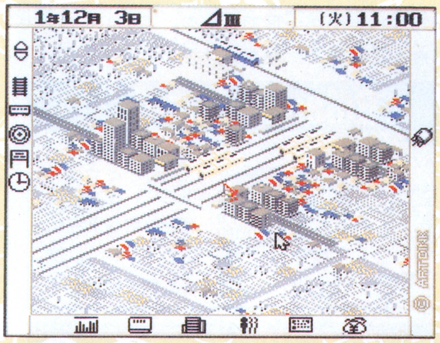
土地の売買を行うコマンド。線路の予定地などは、他社に買われる前に購入しておこう。

マンションと貸しビルを建てて街らしくしよう！

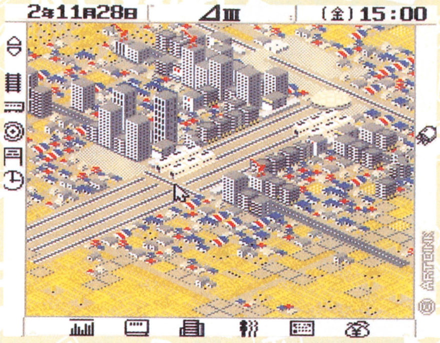
金額も手ごろで必ずもうかる

比較的少ない予算で、必ず儲けられるのが、マンションと貸しビルだ。貸しビルは何階建てにするかで、価格が大きく変化するが、ムリに高層ビルにしなくても、売ってしまえば自然に建て増ししてくれることが多い。

マンションとビルが建てば、住む所と働く所ができるわけだから、確実に人口が増加する。人口が増加すれば、鉄道利用者がふえて、黒字路線につながるわけだ。



⬆道路沿いにマンションと貸しビルを建てたところ。無理に高層ビルを建てる必要はない。



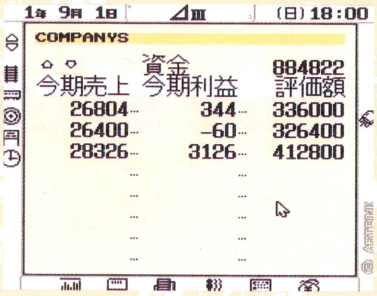
⬆作っては売り、作っては売りでどんどん街開発を行っている。売ったビルが自然に高層ビル化していく。

買い値より高くなったら、すぐ売ってしまえ！

ずっと持っていてもしかたないぞ

レポート３（子会社売買）の画面で見たい子会社をクリックすると、手持ちの子会社の評価額が表示される。購入時より値上がりしていたら、どんどん売っちゃおう。その資金でまた、子会社を作る。これが都市開発の基本だ。

子会社の中には、ずっと持っていたいのもあるだろうから、それは残しておいてもいいと思うよ。



⬆レポート３で子会社の状況を調べる。購入時の価格を覚えておけば、評価額を見て売り時かどうかがわかるぞ。こまめにチェックしよう！

買い手がいない時がある

いつも売れるとは限らない

子会社を売り買いしているときに、経理部長のヤーな報告。「買い手がいません。」グェッツ！　こうなったら、買い手が出てくるのを、こまめにチェックするしかないのだ。



⬆買い手がいないと、じっと待つしかないって感じ。

資材のとどく範囲を見きわめて建物をたてる



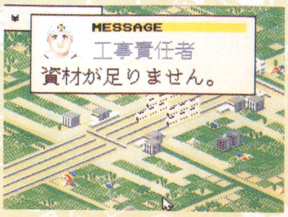
資材が近くにないと何もできないのだ

資材。それは、このゲームの発展のもと。これがないと自分が何も作れないだけでなく、自然発展（自然に家やビルなどが建ったりすることをさす）さえもなくなる。せっかく列車が通っていても、画面上での変化がなくなる。ただ、数字（お金）が裏で動いているだけだ。これはこのゲームの死を意味する。資材はうまく運ぼう！



⬆資材置き場の有効範囲を、早く体で覚えよう。それがわかれば、思い通りの地域開発ができるようになる。最後まで関わってくる問題だ。

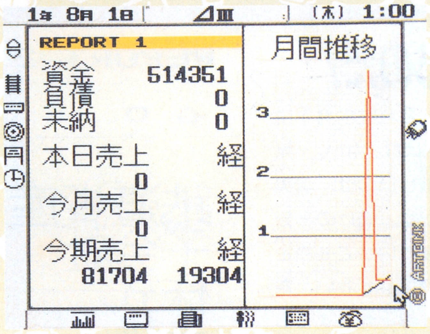
⬇このメッセージが出ると、ゲームが停滞する。銀行に借金があって、手持ち資金が少なくて、資産税額が多いと…、心に緊張感が走る。



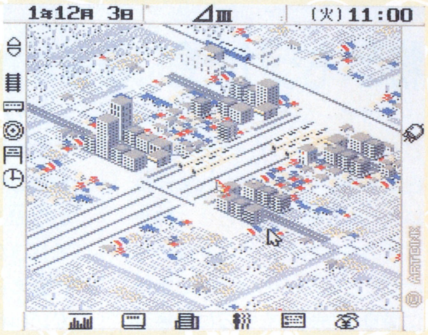
あっという間に黒字路線のできあがりなのだ

4カ月目にして黒字転化だっ!

短い路線でも、ある程度の乗客がいればカンタンに黒字路線になる。黒字といっても最初はたいした金額じゃないけど、コツがわかれば、あとは路線を拡大していくだけなのだ。鉄道は他の子会社に比べて利益率が高いので、20年〜30年かけて鉄道を環状線、さらに放射状に広げれば、莫大な利益を生む。毎月、湯水のようにお金が入ってくるのも夢ではない(ただし税金がコワイ)。まずは「千里の道も一歩から」だ。



⬆4カ月目にして、鉄道部門が黒字になった。やり方によってはもっと早く黒字にすることも可能だ。



⬆鉄道が黒字になったといっても、まだ街の発展度はこの程度だ。さらに人口を増加させ、利益率アップだ!

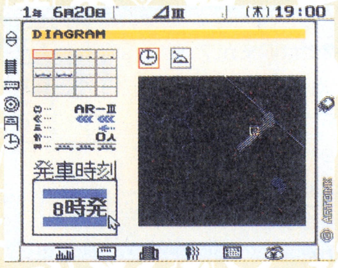
黒字路線のコツは列車の発車時間の設定にある!!

人口が少ない時はこうしよう!

列車を走らせれば、一定の費用(経費)がかかる。この場合、売上というのは、乗客の支払ってくれる運賃だ。ということは、利益を出すには、1回の運行でたくさん乗客を乗せればいいということになる。

始めは、街の人口が少ないので、1日1回、一番集中する朝8時ごろに運行すればよいのだ。ちなみに私は、各列車1日2回、朝6時と夜18時に設定した。

貨物は、乗客は乗せられないので「停車」に設定。

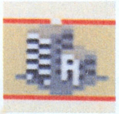


⬆各列車とも、すべての駅ごとに発車時刻を設定することができる。



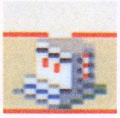
子会社を持つなら、これをおススメさせてもらいます

ホテル



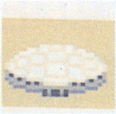
すぐに値上がりする分、それほど大きく利益を出すことも少ない。あまり薦めない。

デパート



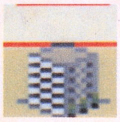
大きく儲かる可能性がある。ただし、場所が良くないと値下がりすることがある。

スタジアム



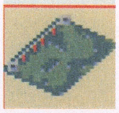
いわゆるドーム球場。スタジアムもけっこう手堅く儲けられる。地域開発に役立つ。

マンション



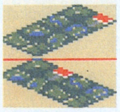
まず確実に儲かるのが、このマンション経営だ。駅周辺に建てれば乗客が増える。

スキー場



冬場だけの客が増える。なだらかで広い斜面にしか作ることができない。

ゴルフ場



すごく高い。グラフィックが地味。死ぬほど余裕があるときにでも、ためしに作っては?

遊園地



大きく値下がりする場合がある。しかし、これも夜景がキレイだから、許す。

貸しビル



マンション同様、かなり儲かる。高層ビルが乱立する街の美しさに醍醐味がある!

子会社は32コまでしか持てない―注意が必要だ

子会社の数はレポート3で確認できる。マンションを3つ持ってたとすると、子会社3つと計算されてしまう。最悪は32コの子会社を持っていて、買い手がない時。身動きが取れない。



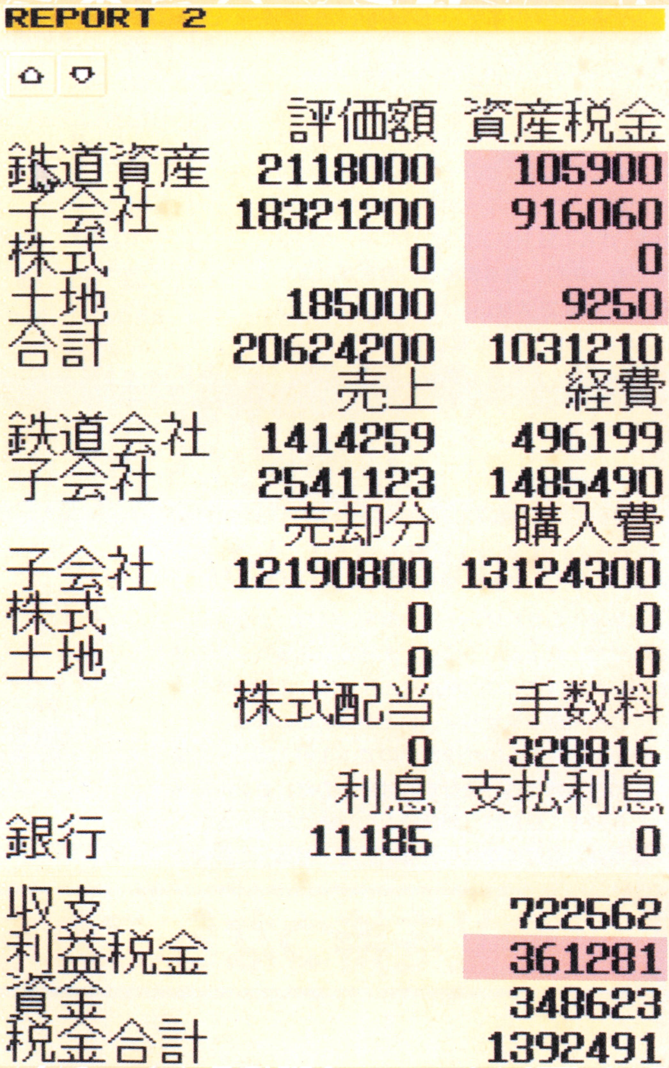
⬅子会社を持てる数には限界がある。

利益を上げすぎると、ベラボーに税金を取られるぞ!

物と、もうけた金に税金がかかるのだ!

このゲームには、ハッキリとしたゲームオーバー（倒産）が2つある。ひとつは、税金が払いきれない時（資金として用意するのを忘れているのがほとんどだけど）。もうひとつは、銀行に借りたお金を支払日に用意してなかった場合だ。

税金は、3月31日時点での物（建物、土地、株も含む資産）の評価額（相場に応じてコンピュータが決めてくる）の5%と、利益の50%だ。これを6月1日に支払わなければならない。見た目の利益に厳しいのは、現実の世界と同じだね。儲けの半分も払うなら、後でいつでもお金に変えられる物にしておいた方がいいわけだ。値上がりするものならなおさらグーだよね。物にかかる税金は5%だから、その差45%も得するのだ。このゲームでは、税金をたくさん払っても、表彰されない。

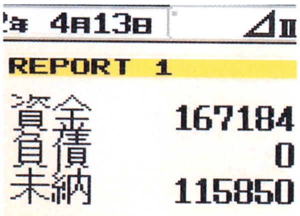


REPORT 2

	評価額	資産税金
鉄道資産	2118000	105900
子会社	18321200	916060
株式	0	0
土地	185000	9250
合計	20624200	1031210
	売上	経費
鉄道会社	1414259	496199
子会社	2541123	1485490
	売却分	購入費
子会社	12190800	13124300
株式	0	0
土地	0	0
	株式配当	手数料
	0	328816
	利息	支払利息
銀行	11185	0
収支		722562
利益税金		361281
資金		348623
税金合計		1392491

税金で持ってかれるくらいなら何か買え!

まるで、どこかの会社みたいなやり方なのだ



?年 4月13日 ⊿Ⅲ

REPORT 1

資金	167184
負債	0
未納	115850

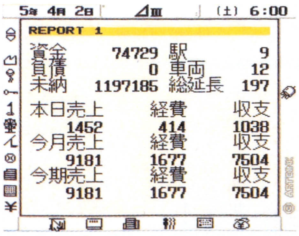
➡税金払うより物を買え。これがAⅢの鉄則だ。

右の写真では収支が7億だから（単位千円）、利益にかかる税金が約3億6000万。もったいないから、7億の買物をする。これだと資産税で約3500万ですむのだ。

何か売るか、借金してでも税金は払う

一度、決められてしまったら払わないと倒産する

これは、現実より厳しい例。待ったナシで倒産させられる。税金は、どんなことをしてでも払え。それがいやなら、右下にある「倒産させない2つのポイント」を忘れるな!



5年 4月 2日 ⊿Ⅲ (土) 6:00

REPORT 1

資金	74729	駅	9
負債	0	車両	12
未納	1197185	総延長	197

本日売上	経費	収支
1452	414	1038
今月売上	経費	収支
9181	1677	7504
今期売上	経費	収支
9181	1677	7504

⬅税金対策なくして、企業の発展はない。

会社が斜陽にならないように…



会社を倒産させない2つのポイント

1 3月31日に税金を少なく調整

毎年3月31日になったら、必ずレポート2（上写真）の収益税金、税金合計だけは確認しよう。収益税金が多いようなら、何か価値の下がらない物を購入して、税金を少しでも安くする。

2 5月31日に税金を用意する

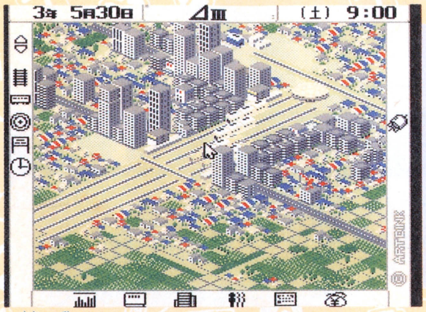
税金がゼロというのは、始めの年以外はないはず。5月31日には、レポート1の「未納」という欄に表示されている金額を用意する。何か売るか、銀行から借金してでも払わなきゃ。

駅を移動して道路を増やす。発展の基礎だ

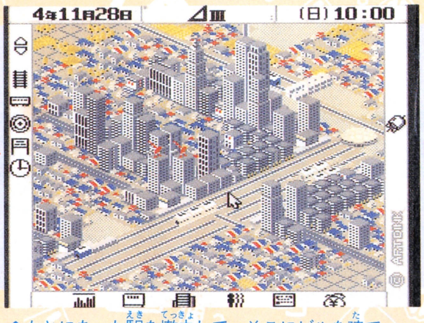
道路ぞいは高いビルが建ちやすいぞ

駅の周りに高いビルが建ってきた。そろそろこの通り沿いも限界かな？って時がある。そんな時に使いたいのがこのテクだ。

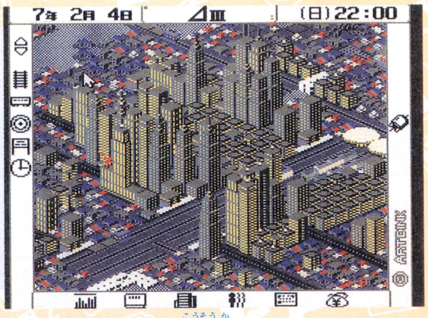
まず駅を撤去して、そこにはビルでも建てる。そしてあらかじめ隣に空けておいた土地（資材置き場として使ってた）があるので、そこに新たに駅を作る。しばらくすると新しい駅から道路が延びてくるので、またじゃんじゃんビルやマンションが作れる。高層ビルおっ立ち状態はこうしてできるのだ。



⬆通り沿いにビルやマンションがちょこちょこできてきた。そろそろ隣にもう一本道路がほしいところだ。



⬆もとにあった駅を撤去して、そこにビルを建て、すぐ隣に駅を作った。道路も延びてきた。

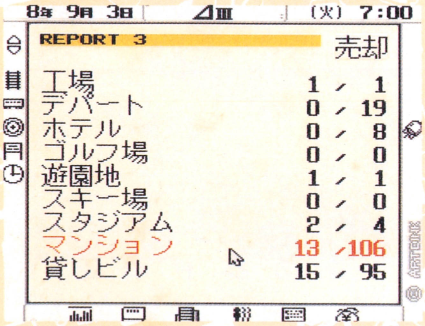


⬆それぞれのビルが高層化してきた。やっぱり、高層ビルが立ち並ぶと夜景がきれいなのだ。

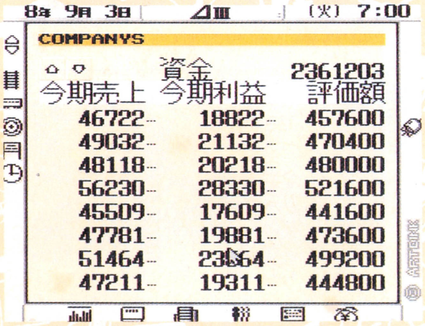
子会社をいっぱい持ってるとカッコいいぞ！よっ青年実業家！

子会社も利益を出してくれるのだ！

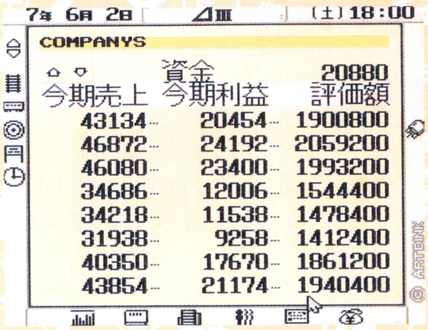
子会社は税金対策のためだけにあるわけではない。条件がそろえば、利益も出す。鉄道部門で利益、子会社で利益と、笑いが止まらないのだ。そうなったらしめたもの。友達と一緒に電車の中で、「貸しビルとマンション経営で3億の収益が出ちゃったよ。子会社もあなどれないね」などと、のたまわってみよう。サラリーマンのオヤジや、水商売系の女性から、畏敬の念が君に発せられるに違いない。でも、夜は1人で出歩かない方がよい。



⬆左列の数字は、自分の持っている子会社の数。右列の数字は、街全体にある子会社の数を表しているのだ。



⬆これは、マンション部門の収益状況を表したものだ。全部のマンションが儲かっている時に撮影した。

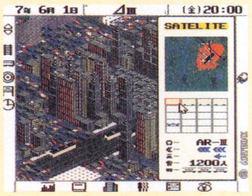


⬆こちらは、貸しビル部門の収益状況。全部高層ビルだから、評価額がマンションとはケタ違いだぜ！

満員電車になったらダイヤを『停車』に変更しよう

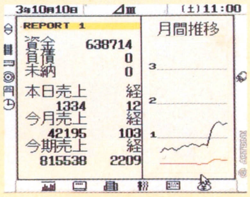
鉄道部門も利益率アップに

乗車人数が1000人を越えたら、列車のダイヤを「停車」に変更しよう。「停車」にすると、1時間停車したらすぐに発車してくれる。夜間も休まず夜通し運転する。1路線での売上、利益アップが計れる。



⬆サテライトウィンドウで乗車人数を確認。現在1200人。

⬇グラフの上の線が売上。下の線が経費。線の間隔が利益。





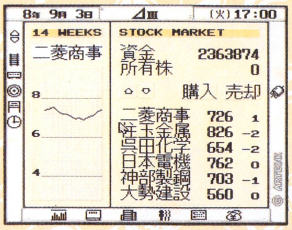
株は必ずもうかる! What aありがちtitle it is!!

セーブ機能を使ってズルしちゃうのだ!

株は絶対儲かる。金儲けに命を燃やす方はぜったいオススメなのだ。

理屈は簡単。株を買う前にセーブしておいて、しばらくして株価をチェック。もし下がっていたらリセット。上がっていたらセーブ。これを繰り返せば、株で損することはないのだ。実際の株取り引きではこうはいかない。

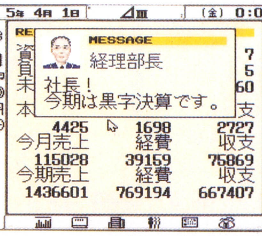
ただし、これにも欠点がある。せっかく発展した街を、株価の暴落のためにまたやり直すことになるかもしれないのだ。それはこまる!



⬅鉄道や子会社、土地を全部売り払い、株だけで遊ぶというのも可能だ。

うれしそうな経理部長がかわいいが

貧相な経理部長も忠実に移植されている。彼のことが好きじゃないという声も聞かれるが、私は好きだ。彼には今年高校生になる娘がいる(気がする)。家のローンと子供の受験で、彼も大変(な気がする)。そんな彼が唯一笑顔を見せるのが、黒字決算の時なのだ。ああ至福。

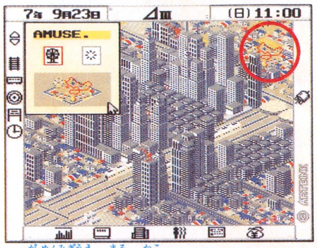


⬆これでも、笑顔だ。赤字の時は切ないほど暗い顔になる。

遊園地を持ちたかった私です

遊園地はキレイだ。けれど、ちこっと高い。パソコン版では、夏に花火が上がったけど、PC版では未確認なのだ。

将来の夢は、一区画すべて遊園地で埋めつくすことだ。すっげーキレイだろうな。もしそんなくだらないことやった人がいたら、画面写真を送って下さい。

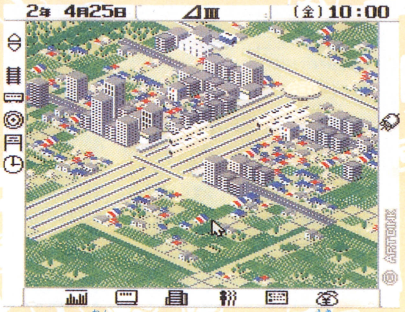


⬆画面右上の丸で囲んであるところが遊園地なのだ。

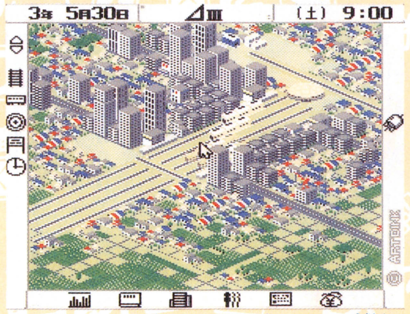
編集長の『大都市ができ上がるまで』(プレイ時間=

画面発展主義で夜景を美しく

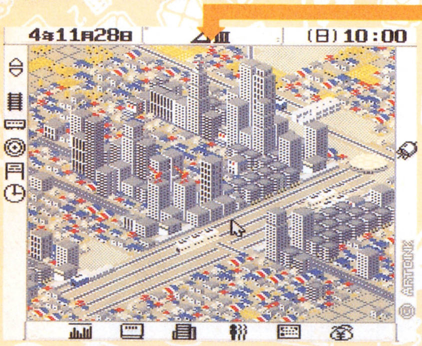
夜景の美しい街を作るのが目的なので、高層ビルやマンションが密集している必要がある。画面の外側はこの際どうでもいい。1画面におさまっている部分だけは、キレイに見えるように、というコンセプトで街作りに励んだ。その経過を並べてみる。街の発展の流れがわかると思う。最初に言ったように、やり方は人それぞれだからね。私のは参考程度にとどめておいてちょうーだい。



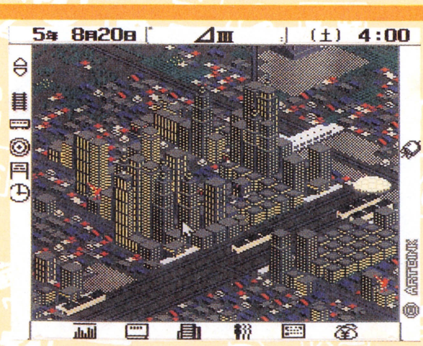
⬆ちょうど1年ぐらいたったころ。4つの駅からそれぞれ道路が延びている。まだまだこれからって感じ。



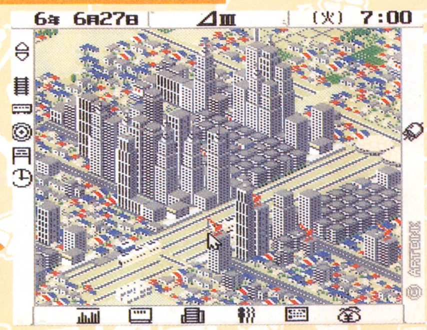
⬆3年目。ビルが自然に高くなり始めてきた。駅間にマンションを作り始めた。



⬆4年目。高層ビルができてきたので、道路を増やすために駅を移動する。



⬆5年目。夜景もけっこうキレイになってきた。右上の空き地は工場用。美観を保つため工場は画面外へ。



⬆6年目。画面中央下にも駅を移動して道路を増やす。このころは高層ビルを売っちゃ買い、売っちゃ買いだ。

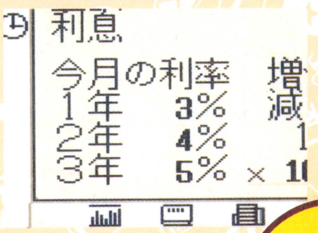
銀行をうまく活用しよう!（ただし平日9時から）

利益にかかる税金より、利息の方が安い!

9時から5時までしか開いてないので、何かと不便を感じる銀行だけど、いざというときには助かる存在だ。

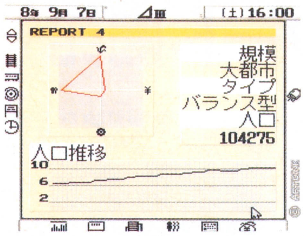
借りれば4〜8%ぐらいの利息も払わなくちゃいけないけど、利益にかかる税金50%に比べれば安い。銀行から借りてでも何か買うというのは、こういう場合なのだ。

物を売りたくても買い手がいなくて、税金額が用意できない、って時にも頼らせてもらおう。ただし、返済日に払えないと倒産しちゃうぞ!



⬅利息はかなり変動する。返済日は忘れないように、メモしておいた方がいいね。

人口10万人以上の大都市になった!



⬆街の環境、発展度をグラフ化したのがこのレポート4なのだ。

8年目で人口10万人の大都市ができた。といっても、別に自慢できる早さではない。まあ、早さを競っていたわけじゃないし、こんなこともわかるんです ね、って感じだ。

それにまだまだ上には、「大都会」というランクがあるのだ。さらに、街作りにはげもう!

資金が100億円突破!!!

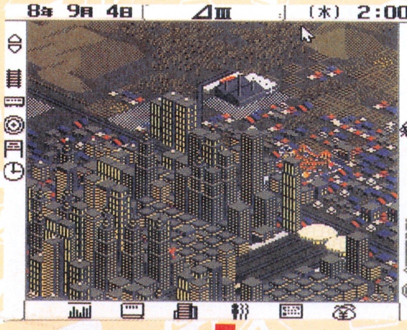
めでたい



ゲーム中突然、こんなメッセージが! この人、このあと踊る。

7年目にこんなメッセージが出てきた。「資金が100億円に達しました」だって。なんだかよくわかんないけど、メデタイっぽくてうれしいじゃないですか。ちなみに資金と資産は違う。資金は手持ちのお金、資産は物、株、土地などのことだ。

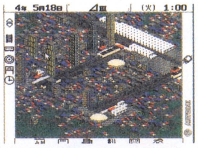
この16ページのために徹夜して遊んだ約14時間あまり)



⬅ちょっと画面をスクロールさせてみると…。何もなくてさみしいって感じ。

実は最初に作ったのがパーになっていた!

開発バージョンなのでしかたないけど、いろいろあって苦労した。どうも編集部のマシンと相性が悪いのか、飛んだり壊れたり。ああ合掌。



⬅最初に作っていた街。実は、最初は復々線じゃなくて、復線を2路線作るという計画だったが、それが飛んだ。

とりあえず完成!（またまだいけるぞ）





美しき摩天楼の夜…

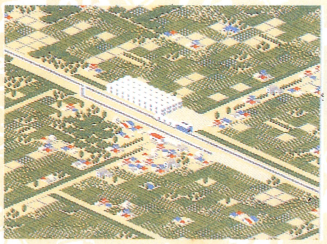
シナリオマップ早見表

ユニークなマップで遊びごたえあり!!

このガイドでは、一番基本的なマップ「ニュータウン構想」をもとに話を進めてきたけど、PC版にはユニークなマップがなんと18種類も入っているのだ。月に1つで、1年半も遊べるぞ！

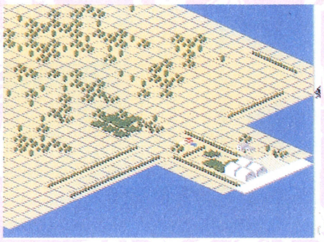
豊富なマップで1年は遊んでしまえ!!楽しいぞっ！

ニュータウン構想



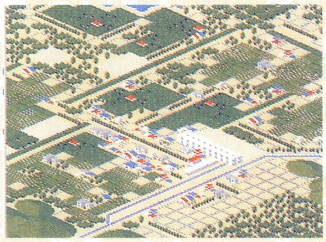
⬅大都市の郊外にある街。人口が増える可能性を秘めている。今回はこのマップを使った。

ベイエリア



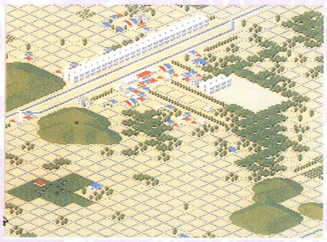
⬅湾岸埋立地って感じ。北には小さな街があって、かなりの人口がある。実在の街がモデル？

リゾート開発



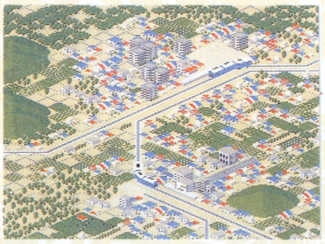
⬅小高い山が点在している。人口は爆発的には増えないようだ。ポイントを決めて開発しよう！

地方都市活性化



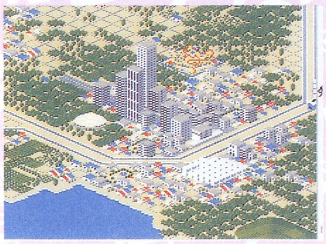
⬅南北に川が流れている。人口も少ないので、ビルなどの仕事場を作って、産業を起こそう。

リコンストラクト



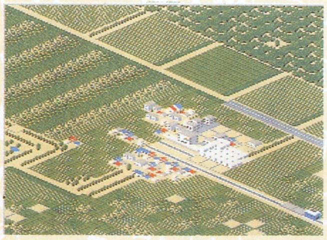
⬅マップ中央に大きな湖がある。街はかなり発達しているが山に囲まれており、行き詰ってる。

ダウンタウン再編



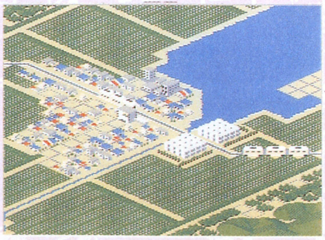
⬅人口10万人以上の大都市だが、さらなる改良で大都会が狙える。古い路線を見直そう。

明るい農村



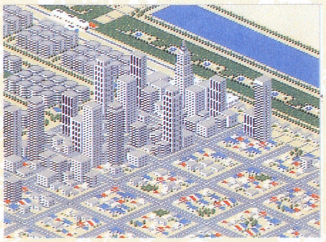
⬅いやになるくらい、田畑が広い。自由に開発できる。個人的にはそっとしといてあげたい。

湖のある街



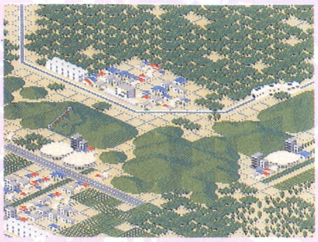
⬅琵琶湖周辺がモデルになった街。でかい湖があって、山も多い。計画的に開発しよう。

未来都市計画



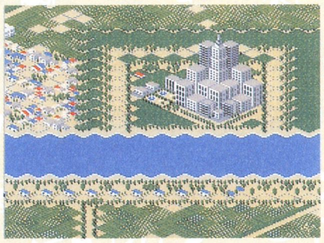
⬅マップ中央に湾を埋め立てた島がある。なんとこの島の土地は始めからプレイヤーのものだ！

オリンピック村



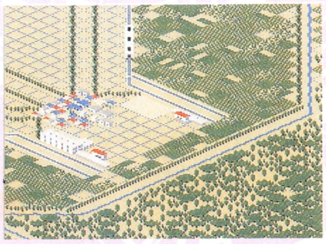
⬅98冬季オリンピック開催地の長野がモデル。ゴルフ場やスキー場などスポーツ施設多し。

霧の都



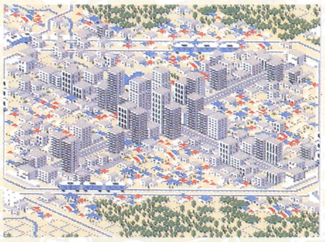
⬅大河によって南北に分けられた土地をつないでいるのは、1本の橋のみ。線路の引き方重要。

栄冠は君に



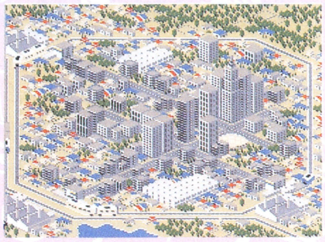
⬅まるで野球場のようなユニークなマップ。このまま野球場のような大都市にするってのは？

過密都市を救え



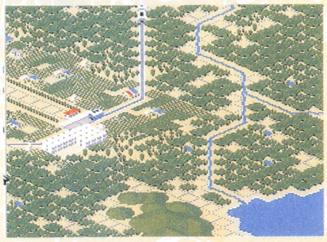
⬅中央にある過密都市から離れて、郊外に新しく街を作ろう。ただし資材は自給自足で。

向こうは広いぞ！



⬅過密した都市はマップの右すみ。湖の向こうに広大な土地が。しかし接点は1カ所しかない。

美しき国立公園



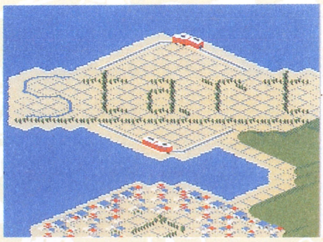
⬅海、山、川、湖。それ以外何もないって感じだ。この自然環境に対応した街作りをしよう。

グリッドプラン



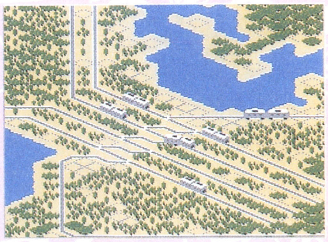
⬅縦横に整然と並んだ街並み。この形をくずさずに、発展させられるかな？

双六鉄道



⬅マップがすごろくになっている。線路で列車をゴールまで導こう。普通に遊ぶこともできる。

主役は列車



⬅始めから列車が9台走ってる！おまけに線路もバッチリ！家は1件もないから、スッキリ！

MAP1 開発見本

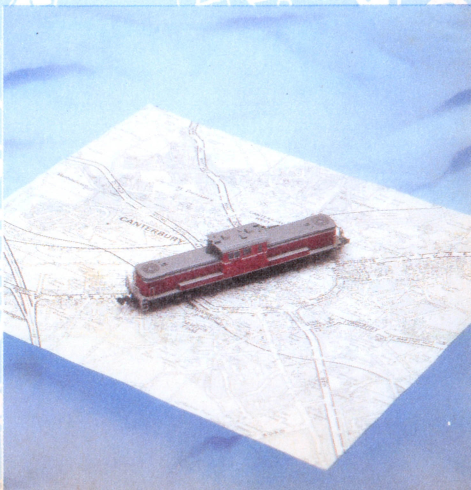


⬅「ニュータウン構想」での開発見本だ。広報課の島崎さんの作品。さすがにうまい。

ゲームスタートMAP



⬅ゲームスタートした時にタイトルのあとに現れるマップ。海が入り組んでいて美しい。



A列車で行こうIII Q&A

—質問も来ていないのにどうやって作ったのか？ 答えは欄外にのってない—

Q:『A列車で行こうIII』はどんなゲームなんですか？

A: 自分でやってみればわかります。私は好きです。

だまされたと思って、買って遊んでみなさい。もちろん、この本の通りに１度やってみてね。そうすればわかります。

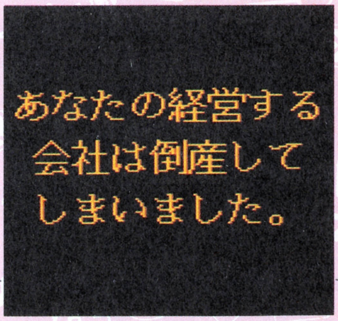
このゲームは奥が深い。100年までやろうとすると、短期、中期、長期の計画が必要だし、ゲームプレイ時間も150時間から200時間かかる。そんな風に大げさに考えなくても、今回みたいに１画面分だけ街を美しく作ろう、なんて遊び方もできる。これだったら、１〜２日でできちゃうよ。気軽に遊べて奥が深いのが、AIIIなのだ。



Q: このゲームに終わりはありますか？

A: さぁどーでしょうねぇ。私は知りません。

倒産しなければ終わらないのだろうか。ゲームが行き詰まることがある。資材がない、金がない、買い手がいない、株価が下がる。つまり、打つ手がない時だ。でもこれらは、たいていの場合解決できる。あとは、発展の限界に達した場合（極める気持ちがあれば手を入れられるけど）かな。どうしようもない終わりっていうのは、プレイヤーが、その街の開発に飽きてしまった時だろう。



Q: マウスがないとやりにくいんですか？

A: そんなことありません。私はパッドでやりました。

もともとパソコン版では、マウスオペレートが標準のゲームなのだ。だから、マウスはシステム上便利に使える設計になっている。でもこの原稿を書いている時、編集部のマウスが壊れていたので、パッドでプレイした。ほんの少し、カーソルの動きが遅くてじれったい感じがするけど、３分で慣れちゃうくらいの問題だ。マウスはあった方がいいけど、無理に買うほどでもないって感じ。



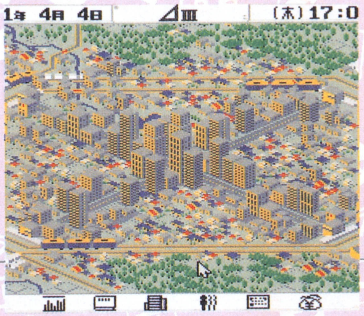
Q: PCエンジン移植の完成度は高いですか？

A: PC98版を遊んだ私はこう感じました。

PC9801版で遊んだ私は、アートディンクさんからPCエンジンで「AⅢ」を作ってるって聞いた時、「えっ！ マジ？ 8ビットのゲームマシンじゃ重すぎるんじゃないの」とか、「データセーブができないだろ」って思ってた。つまり、PCエンジン版のデキについて信じてなかったわけ（アートディンクさんごめんなさい）。

ところが、開発版をプレイして気付いた。私が間違っていました。だって、列車はちゃかちゃか動くし、時間経過のイライラもないし（レポート1を表示することで早くできる）、朝・昼・夕・夜のグラフィックはキレイでスムーズに変化するし、シナリオマップもいっぱい入ってるし…。

アートディンクさんの企業努力に、ああ合掌。



Q: メモリベース128がないとダメですか？やっぱり？

A: ないとダメでしょーねえ。やっぱり。

AⅢはメモリベース128がなくても、普通に遊べる。ただ、ないってことは、作った街をセーブできないってこと。続きをやりたいのなら、メモリベース128を買いましょう。AⅢなら4カ所セーブできるのだ。

メモリベース128は単3電池4本でデータをバックアップしているので、電池が切れそうになったら、中のデータをいったんロードして、その間に電池を交換すれば、データ1つは生き残れる。これは助かるよね。

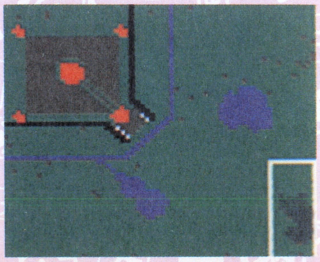


Q: 『A列車で行こうⅢ』の面白さはどこにありますか？

A: ここと、そこと、あそこにあるのです。たぶん。

AⅢをまったく知らない人に言っておきたい。AⅢは鉄道を基本としてるけど、線路を引くパズルゲームじゃない。お金があって、マップがある。あとはプレイヤーの好きにしていいのだ。

今度、私がやろうと思っている遊びがある。それは鉄道を全部撤去して列車、線路を封印し、収入は株取り引きだけに絞る。そして儲けたら、夢のドリームランド計画を展開する。マップ上には遊園地、スタジアム、ゴルフ場、スキー場しか置かないのだ。



■編集長の編集後記なのだ

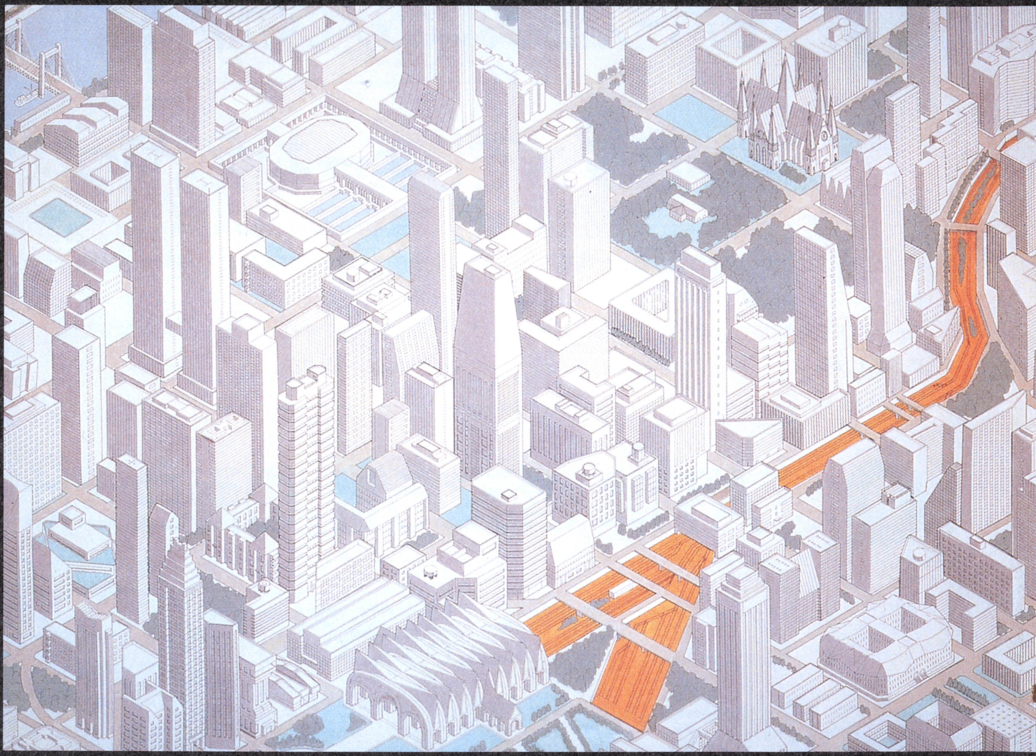
AⅢのPC98ハードディスク版にはマップコンストラクションという機能がある。

自分だけのオリジナルマップが作れるというものだ。

これは、楽しい。高層ビルなんか、金と資材なんかなくても、ぺとぺと置くだけだぜ、置くだけっ！ でもこれを快感と感じるのは、ちゃんとプレイしたヤツだけだろうな。

苦労があるから快感があるのだ（親バカと言われるほど犬好きの編集長 小泉）。



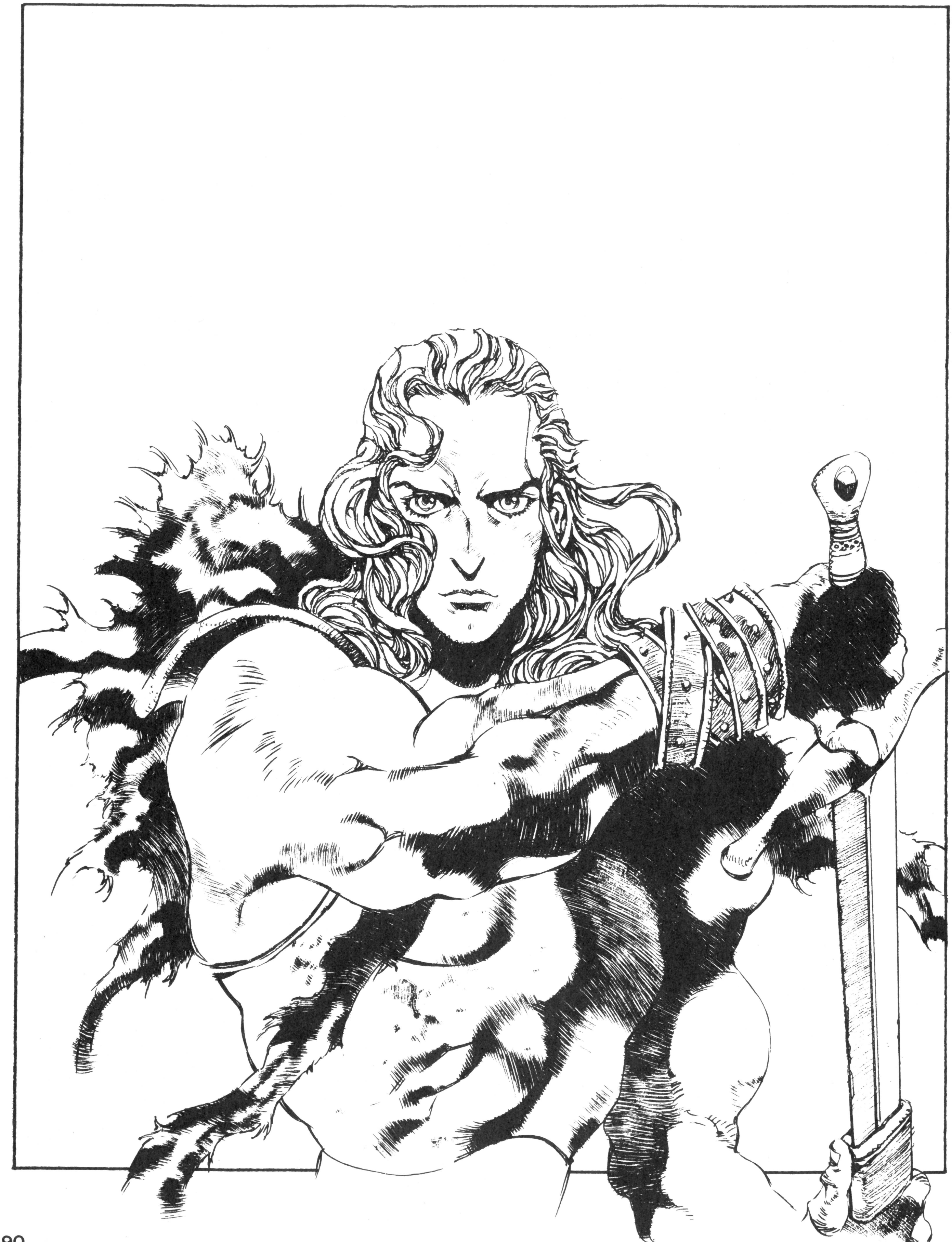


勝PCエンジン 6月号とじ込みスペシャル









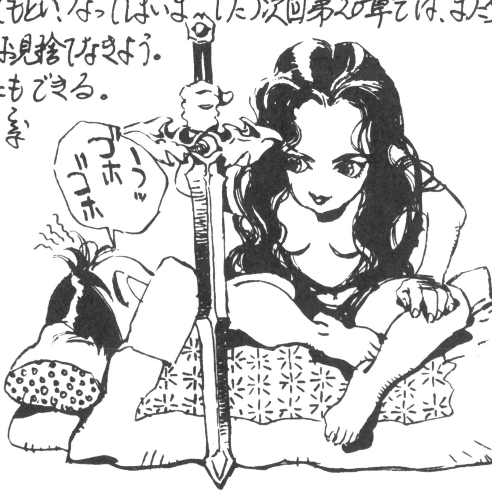






いつも「ロードス島戦記ーファリスの聖女」を楽しみにして下さっている読者の皆様、山田は今回、魔神王の祟りで風邪をこじらせてしまい、お休みさせていただく事になりました。（もとい、なってしまいました）次回第20章では、また盛りかえしますので、どうかお見捨てなきよう。
反省だけなら僕にもできる。

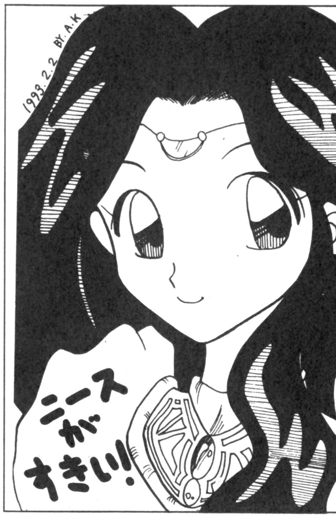
章博



今月は、ロードス島コミック休載ごめんなさい。来月は必ず載ります。

ロードス島戦記
商店　MPC店

ふっふっふ。全国238万人（推定）のロードスファンの皆様お待たせいたしました。今回の『ロードス島商店』は豪華絢爛。な、なんと2ページなのだ。えっ、驚くこともない？　当然の事？　そっかあ、じゃあ来月もがんばんなきゃ。みんなのハガキが頼りなんだからね。



⬅広島県／葛生綾さん　シンプルながらとても好感の持てる一枚。

すぺしゃるさんくすっ!! ありがとごすっ!



⬅東京都／くろちゃん　引き締まった表情が何とも…。バックのドラゴンもよく描き込まれてるぞ。



⬅香川県／竜堂未完さん　編集者一同大爆笑。読者の3人に1人がそう思ったハズだ。(笑)



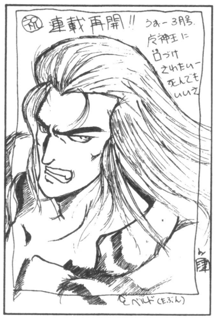
⬆大阪府／乱竜二さん　返事が書いてあると超うれしいっ。



⬆埼玉県／蟬時雨くん　切り絵かと思いました。うまいぞ。



⬆埼玉県／あいるさん　見にくくないよ。字もキレイだし。



⬅大阪府／君が代・津田くん　うおー、でわ口づけされて、天国へいこう。



⬅東京都／山野拓さん　人気は高い。ズバリそうでしょう。(ふ、古い)

SD コーナー　とにかくぜんぶカワイイのだ

どもっ、1ヶ月のごぶさたです。みてのとーり、いつもの2倍のボリュームだ。みんなのハガキでかち取ったページだから、続けていきたいね。ようっしページ維持の為に一緒にがんばろう！　話は変わってキャラコンの順位なんだけど3位まで発表するね。フラウス・58票、ニース・28票、ファーン・19票、となっております。



⬅埼玉県／不老長寿くん　なんかいーぞー、次回もこの調子でたのむぜ！



⬅東京都／山添亮子さん　ロードスはコミック化にむけて企画進行中です。



⬅岩手県／胡弓さん　そうだっけ？　じゃあドンドン送ってきてね！



⬅埼玉県／MOZくん　ウォートのイラストってすくないよ。さみしひ。



⬅大阪府／NONくん　月と見紛うあなたの姿。いや、ほんと、マジで。



⬅東京都／KA・ZU・YAくん　ふっか〜つしたね。次回作まってるよ。

投稿者全員に感謝！



⬆福岡県／光弥千影さん　ちゃんと目を通してるからね。



⬆山形県／東海林緑さん　さすが落ち着きはらってます。



⬆兵庫県／森木水さん　当時、読者の私は知ってます。



⬆千葉県／艶崎輝竜さん　もうすっかり当商店の柱を支える１人なの。



⬆広島県／大宮ろろくん　現代のロックファッションも意外と合うんだな。



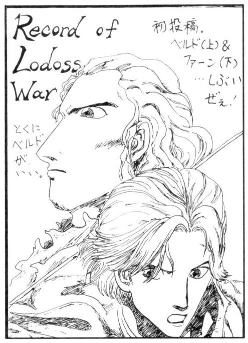
⬅埼玉県／高橋浩章くん　ゴクッ、イロっぽいぞエンディカ。すいよせられそうな大人の魅力です。



⬆北海道／LUNAさん　みんな金欠なのさっ。（涙）



⬆鳥取県／瀬尾はやみさん　新しいデザインを検討中です。

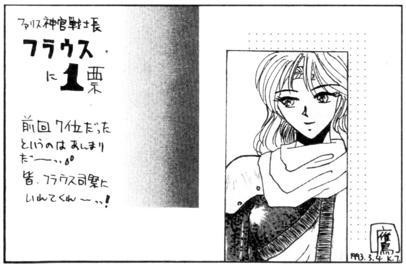


⬆滋賀県／こぼうずくん　最近ミョーにかっこよくなった。



⬆神奈川県／ウッド松山さん　センスが非常によいぞ。

⬇神奈川県／鷹司恭一さん　送ってくれた全作品のクオリティが高いので、選択に困ったよ。





⬅神奈川県／ぷぁるぷらさん　今回送ってくれたニースは全部高レベルです。うれしいなっ。

それでね、気付いたと思うんだけど、フラウスの人気がグーンと伸びてるでしょ？　その原動力は鷹司さん。１枚しか載せてないけど実は30数枚にも及ぶ気合いの入ったイラストを送ってきてくれてるんだ。おっ今日も“来てる”²ってな具合い。ファーン一筋の瀬尾さんも同様なことがいえる。この２人、ハガキは全部ちゃんとイラストを描いてきてくれる。まっ、当然といえば、当然なんだけどね。こういった大量ハガキは大歓迎だよ。当商店ではこれからも読者のご要望にお答えすべく頑張って行きたいと思いますので、声援よろしくっ!!



⬅長崎県／KALINくん　本命はニースと書きながらイラストはフラウス。やるなぁ。

シルフのささやき



イラストは京都府の翔くんです。ありぐわとー。それじゃあゲームシステムを紹介していくね。戦闘は前作同様、タクティカルコンバット方式。自動戦闘も改良を加え継承しているよ。パーティは６人だけど、イベントのNPCを入れると最大８人もの大所帯になるんだ。街とかマップも大幅にパワーUPしているぞ。

あてさきよん

宛先のイラストは東京都・紅の藤川忍くん　ホレちゃいました。このデーモンロードにならなにをされてもかまわんっってカンジ。宛先のハガキも随時募集してるぞ、よろしくっ。来号の予告だ！　ぢつはまだ何も決めてなかったり…。あぁっ、石をなげないでっ！



P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PC Engine中央情報局

MARUKATU ENGINE 1993. MAY

今回のＰＣＩＡは、年２回行なわれるＣＳＧ（コンシューマー・ソフト・グループ）の展示会のリポートとハドソンから発売の決った スピーカーシステム「ハドソンソフト・バイ・ボーズ」の紹介だ。どちらも最新の情報だからこころして読むよ～に！（なんてね）

新作ソフト発表会 CSGにいってきたぞ!!









PC目玉はダッシュ!!

家庭用ゲームの祭典CSGが開催されたぞ。今回の会場はいつもよりもフロアーが広く設定されていてたくさんのメーカーが自社の超自信作を出品していたぞ。その中で、PCエンジンは数ではSFCに負けていたけど、そのパワーとクオリティの高さは、他機種をよせつけないほどのものだった。そこでPCエンジンのゲームで特に目立ったものをリストアップしてみたぞ。

これが各メーカーの自信作の数々だっ!!　やっぱりすごいぞ。

パック・イン・ビデオ

なにかを期待させるソフトが目白押し！

『オーロラクエスト』『メタルエンジェル』をメインに、美しいビジュアルが目を引いていた。特に『オーロラ～』のおネエさまの肢体に、足を止めるヤローどもが続出してたぞ。



NECアベニュー

ビジュアル重視。これがPCのパワーだ

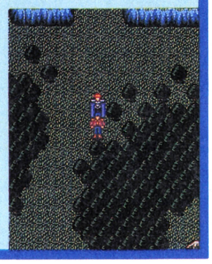
NECアベニューはビジュアル重視のアドベンチャーゲームが多かったぞ。中でも『CAL II』や『卒業』はパソコンゲームからの移植でその画面もとてもきれいだった。



日本テレネット

天使の詩の続編が、登場したぞ。

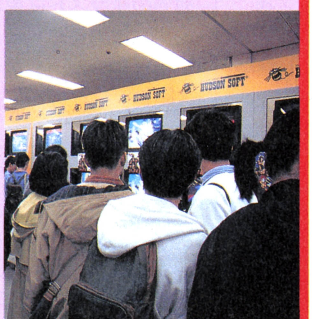
PCエンジンのCD ROMでビジュアルを作らせればNo.1のテレネット。PCエンジン用ソフトは『天使の詩II』のみだったけど、続編を待っていた人は、多いのでは？



ハドソン

PCといえばハドソン。風雲カブキ伝は超期待だぜっ!!

PCエンジンに多くのパワーを使うメーカーそれがハドソンだ。その中でも『天外魔境』の最新作『風雲カブキ伝』は期待が大きいのは言うまでもないよね。その他にも『PC原人3』『CD電人』『ウインズ・オブ・サンダー』といった新作ソフトが出展され他のブースよりも盛り上がっていたぞ。SFC・GBの新作も多数出ていたぞ！



NECホームエレクトロニクス

PCエンジンの本家メーカー。ストII'で燃え上がれ？

今回、最も盛り上がったメーカーといえばこのNECホームエレクトロニクスかな？『ストII'』がいっぱい出展？されていて対戦が熱く盛り上がっていたぞ。その近くにファルコムのコーナーがあり、『風の伝説ザナドゥ』の画面を見ることができた。まだ未完成ながら、その動きはかなりの物が期待できそうで、今からたのしみだ。



Photo By 下山嘉彦

4月号　当選者発表(敬称略)

クリップクロック　●岩手県西磐井郡　芳賀賢一　●宮城県栗原郡　鎌田秋広　●三重県志摩郡　安達誠　●広島県呉市　三原辰司

ストップウォッチ　●北海道函館市　松永紀博　●埼玉県川越市　杉浦宣秀　●埼玉県川越市　沢田憲一　●鹿児島県鹿児島市　平義徳

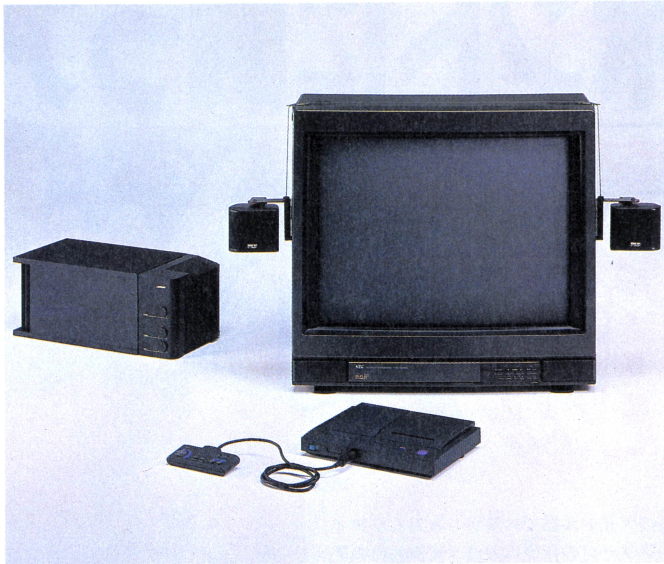
BOSE PAM-4H
CD-ROM^{2}サウンドシステム

このほど、ハドソンよりCD-ROM^{2}にも使用できるスピーカーシステムが発売されるはこびとなった。この製品を開発したのは、あのボーズ社。予価は89,000円でハドソンソフト・バイ・ボーズのブランドで通販で販売される模様だ。

最近は「AVテレビ」などと呼ばれる、高画質を売りものとしたテレビが次々と製品化されている。ブラウン管の製造技術や高画質回路の開発によりすばらしい画を見せるこれらのテレビも、音響関係においては実に物足りない。最高のAVテレビであろうとも、ラジカセ程度の音しか鳴らせていないのが事実だ。

PCエンジンはCD-ROM^{2}システムの完成により、音質の飛躍的な向上を遂げ、家庭用ゲーム機器の中では間違いなく最強の音質を誇る。しかし、現存のテレビに内臓されたアンプやスピーカーでは、このよさも発揮できない。

そこで考えられるのが、別にアンプとスピーカーを用意するという手段。当然ながら、価格やサイズ・性能などでバランスのとれた製品を作れるメーカーは唯一つ。「101シリーズ」に代表される小型スピーカーシステムの分野では無敵のボーズ社だ。この製品は定評ある「ベースボックス+サテライトスピーカー」という型式を採用しており、大型システムに勝るとも劣らない実力を示す。



⬆CD-ROM^{2}のすべてを楽しむためには音への配慮もトーゼン必要である。例えばこのような一般的なテレビとPAM-4Hの組合せというのも理想的パターンのひとつ。もっとも、あえて「㊙PC」を選択したキミたちにこんな解説などいらないかな。

サテライトスピーカー



普通のオーディオシステムの左右のスピーカーに相当するユニット。リスナーの左右に配置することによりステレオ感を生み出す。大変に小型であるが、低音を一切出さない設計であるため大きさは元来必要とせず、また正確な音質定位のためには小型であるほど都合がいいのだ。中高音の再生ではスピーカーの振動板の振幅も小さいため、音量が不足するような心配もない。付属品とオプションのアダプターにより様々なセッティングが可能。なるべく距離をおくのが一般的だが、サテライト部は防磁型であるためテレビに張りつくような置き方もできる。

アクースティマスベースボックス



ボーズ社独自のアクースティマス方式によるベースユニット。ウーファーユニットの前後に共鳴周波数の異なる共鳴管を設けた構造で、口径の小さいユニットからは想像もできない豊かで引き締まった低音を生み出す。3本のスピーカーを駆動するアンプやイコライザー、ボリュームなども内臓している。サテライト部とは違い、スイッチ類の操作さえできるのであればどこへでも設置することができる。中高音を担うサテライト部とベースボックス部の音のつながりは極めて自然であり、再生音の鮮明さはベースボックスの存在をまったく感じさせない。

仕様

■アクースティマス・ベースボックス部
●方式／アクースティマス●ユニット／13cmウーファー×1●外形寸法／462.3×190.5×212.7（W×H×Dmm）●重量／9.5kg
■サテライト・スピーカー部
●ユニット／5.7cmドライバー×2●低磁束漏洩／キャンセリングマグネット方式●外形寸法／110×110×90●重量／560g（片ch）
■アンプ部●定格出力／50W（r.m.s）×1：Bass 20W（r.m.s）×2：Satelite●入力感度／600mV●入力インピーダンス／4KΩ●定格消費電力／175W

「高品位なゲーム環境」の実現を願って
音声は最強。しかし画像の品質は……

こうした周辺機器が発表されるたびに、一般ユーザーのゲーム環境が向上する機会も増すことになって大変好ましい。だが、「このままでいいのだろうか」と思われることが少なからずある。PCエンジンの映像出力もその一つ。ハードの知識をもつユーザーには、高画質の画像を得るにはRGB信号を用いるしかないことは常識だ。PCエンジンの各機種はカンタンな改造を処すことによりRGB出力が得られるのだが、一般ユーザーには無理な話。RGB入力端子を備えたテレビ自体が年々減ってゆく傾向にあるため、RGBの存在さえ知らないユーザーも多いことだろう。そこで頼りにしたいのがS映像信号。最近のAV機器のすべてといってよいほど多くの製品に採用されている。意外なことだがS端子の能力を最大限に生かせるのが実はゲーム機器であり、普通のビデオ端子との画の違いにスーファミやワンダーメガのユーザーは驚かされた。一方PCエンジンは、初期の設計コンセプトをつら抜いて、S端子の装備は、まだ実現しない様子。DUO-Rも基本的には、変更がないし……。LD-ROM^{2}との互換など不明な点もあるが、ぜひとも高画質端子を装備したPCエンジンを発売して欲しいものだ。

ホントに闘うアイドル登場!!

闘うアイドルページ!!

マルカツ 勝 IDOL WORLD アイドル



普通のアイドル誌では満足しきれないアイドルフリークの皆様にお送りする究極のアイドルページになるハズの『勝アイドル』。2回目にして、女子プロレスラーが登場。ホント、何が飛び出すかわからないのだ!

今月のゲスト

工藤めぐみ

プロレス会場でエネルギーをたくわえて、そのエネルギーで、ゲームに燃えて下さい!

『闘うアイドルページ』と掲げていたら、「本当に闘うアイドルがいるんで、インタビューしましょう!」と、ポニーキャニオンの松本氏に頼まれてしまいました。というわけで、今回のゲストは女子プロレスラー工藤めぐみ選手です。他では読めない彼女の本音いっぱいのインタビューをご覧下さい!

PC (勝PCエンジンの編集者。以下PC)最近、レコードや本を出して、自分がアイドル化しているって思いますか?

工藤 そう見えます? 基本はプロレスラーっていうのがあるんで、プロレスラーが出した本、プロレスラーが出した歌、っていうように、基盤にプロレスっていうものを置いてるんです。プロレスやっているから出来たコトで、プロレス中心にやっていきます。

PC アイドルとして見られるコトはイヤ?

工藤 それは、私の出せるモノだったら、あえてソレを切り放そうとはしないし、そういう見方は徐々に付いてきたんだし、むりやり私が作り出したわけじゃないし、年齢が上がっていけば自然に離れていくと思う(笑)。

PC レコードを出したけど、楽しかった?

工藤 いい経験だったナ(笑)! 大変でしたね。私、何も知らないんで、周りにイロイロ迷惑かけちゃったかな?

PC カラオケで歌うようにはいかない?

工藤 あぁはいかないですね(笑)! カラオケは自己満足だったけど、レコードは聞いてもらうわけでしょ、ある程度のレベルがないといけないと思うし、発声練習もしたことないんで、声は出ないし、出し方も知らないし(笑)。大変でしたヨ!

PC 歌で大仁田選手を抜こうと思う?

工藤 勢いで抜こうと思いますョ(笑)! 大仁田サンみたいに、プロレス以外でも活躍している、いい目標の人がいるんで、それを目標にやっていかなくちゃって思います!

PC 大仁田選手といえば、団体の壁を越えて(笑)、スーパーファミコンのソフトが発売されますよね?

工藤 はい、楽しみにしているんですけど。

PC ちなみに、ゲーム好きなんですか?

工藤 最初、ゲームはスキじゃなかったんだけど、知合いにムリヤリ勧められているうちにスキになりました(笑)。自分でプロレスのゲーム買って、寝る前に遊んでます(笑)。

PC 自分達の団体のゲームが発売されるということで、どう思ってるの?

工藤 みんなに、ドンドン勧めたいナって! 他の団体のゲームも同時期にいっぱい出るんで、みんなは迷っていると思うけど、FMWのがオススメです(笑)! 本当にすると恐怖がある試合も、ゲームなら平気ですからね(笑)!

今×月×の×か×ら×み

FMW―スーパーファミコン版

今年の8月にポニーキャニオンから発売予定のスーパーファミコン用プロレスゲーム『FMW』。企画協力として、高田文夫サンと浅草キッドが参加。8Mロムカセットを使って、リアルな動きを再現。大仁田選手や工藤選手の肉声も入っているから、リアリティもバツグンだ! PCエンジンに移植することを希望!



⬅まだまだ、技が少ないんで、私をゲームに出すのは難しいですね! 工藤(談)

今月のゲストにこんなコトをやって欲しい!

工藤めぐみ選手にキスマーク入りサイン色紙を書いてもらいたい!

PC　あの～キスマークの入ったサイン色紙って書いてもらえませんかね?

工藤　それは、マネージャーに聞いて下さい(笑)。

マネージャー　うーん、それは勘弁してください!

PC　トホホ。それじゃ手形入りサイン色紙ならいいですか?

マネージャー　それならOK!

PC　それだけじゃつまらないから、ファイルケースにも!

工藤　はい。書きます!

今月の指令は見事にかわされてしまいました。すいません! しかし、手形入りサイン色紙を1枚、サイン入りファイルケースを3枚、ポニーキャニオンさんに頼んで、スーパーファミコン版FMWのソフトを1つ手に入れたのでこれを皆さんにプレゼントします。あなたの住所、氏名、電話番号、そして欲しい賞品をハガキに書いて、編集部㊙アイドルプレゼント係まで送って下さい。発表は8月号で!



撮影:森山成夫

工藤めぐみ MEGUMI KUDOU



昭和44年9月生まれ。昭和61年8月8日に全日本女子プロレスでデビューするが一時引退。平成2年3月13日、FMWのリングに乱入＝復帰。FMWのトップレスラーの一人。昨年、抹桑社から写真&エッセイ集『くどめパラダイス』が発売。BMGビクターから『KEEP ON RUNNING』で歌手デビュー。現在でも、団体交流戦等で活躍中!

アイドル。幕の内情報局

アイドルに関連する情報を伝えていくこのコラム。お便り、イラストも紹介していくから、編集部までハガキ待ってます!

最初は、4月29日にデビューした、電波子チャンの情報。今、注目のテレビ番組『進め!電波少年』(日本テレビ系)から生まれた、今世紀最大の企画物アイドル・電波子。企画物としては、オニャン子クラブを越えたモノを感じさせます。オリコンチャートで20位以内に入ったら脱ぐことを前提にデビュー! デビュー曲の作詞は松田聖子サン、作曲は後藤次利サンと力強く、ここまで行くと20位内に入る可能性は高い。みんなが調子にのって、どんどん買ってしまえばスゴイことになるかもしれないネ!

続いて、安達裕美ちゃんの情報。7月3日から公開予定の映画『REX～恐竜物語～』で大活躍の裕美ちゃんが歌手デビューすることになりました。タイトル『GOOD NIGHT』、6月21日にビクター音産より発売されます。具が大きい裕美ちゃんの歌手デビューに注目!

最後に今、最もカルトなアイドル?千葉麗子ちゃんの情報。『日清ヤキソバUFO』のCMでも大活躍の麗子ちゃん、オーロラ5人娘という形で『クールな恋』という曲で東芝EMIから歌手デビューしました。写真集も発売中なんで、今の内にしっかりチェックしとこうネ!



⬆参加＝購入することに意義があるのだ!



⬆具が大きな裕美ちゃんのデビュー発表の記者会見には多くの取材陣が殺到! 今、裕美ちゃんから目が離せない!



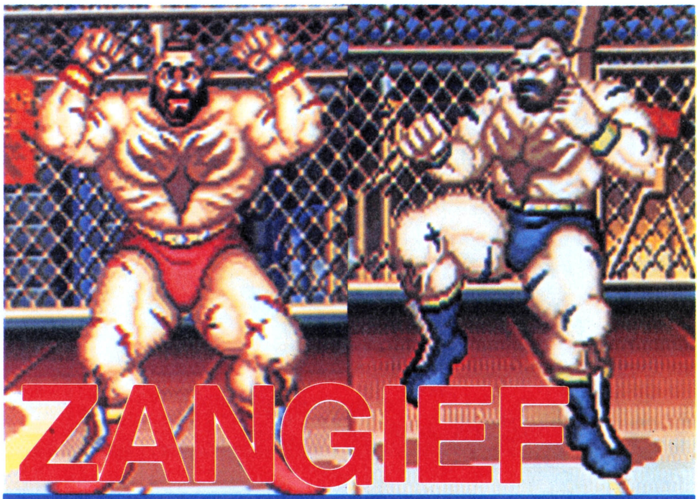
⬅7月28、29、30日に兄弟誌コンプティークが毎年行う、ゲームミュージックフェスティバルが開催される予定。それに出演する予定。詳細は次号、または、5月8日発売のコンプティーク誌を見てネ!

理屈ヌキ！僕らはアーケードゲームが大好きだ！

アーケード専科

PC『ストII'』発売記念特別企画だっ!!

いや～　ついに出るね！『ストII'』。今までSFCを買わずに耐えてきた全国33万人の『ストII』ファンのみんな！　ついに君の家でも『ストII』、しかも“ダッシュ”をプレイできる日が来るぞ！

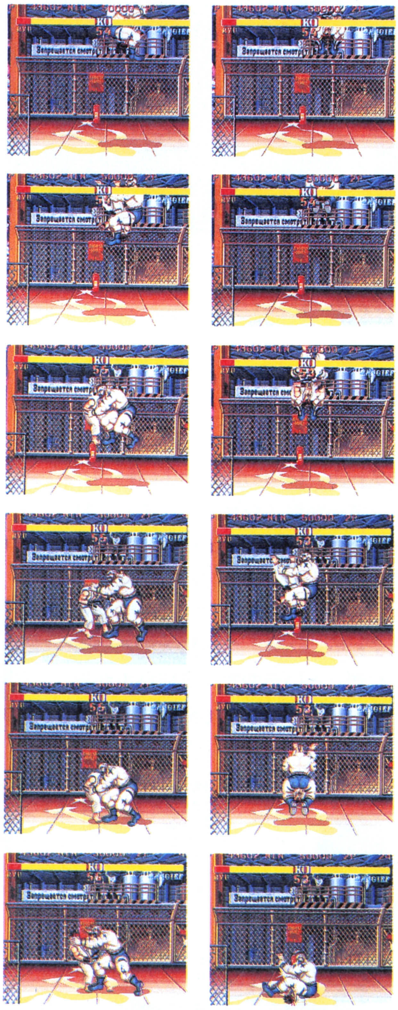


ZANGIEF

スクリュー講座

これを知らなきゃ話にならん！

まず話をする前に、スクリューパイルドライバーの操作方法だけでも覚えてほしい。メーカー発表では、「投げの間合いに入ってレバーを一回転＋○(どのボタンでも可)である」が、それはカプコンが、みんなにわかりやすいように書いただけで、実際はレバーを半回転ぐらいさせれば出てしまうのだ。でも、もちろん回すスピードとボタンを押すタイミングもあるから、説明者どおりにはいかないけどね。



“スクリュー極めりゃザンギは10倍面白い！”

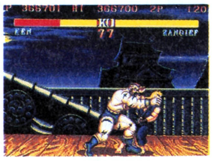
上の見出しは嘘じゃないゾ。スクリューを出せなくても対戦で隆や本田に勝つことは可能だけど、スクリューを極めて、「跳び蹴りからのスクリュー」など、複合／応用技をマスターしてくると、できない状態よりもぜんぜん面白くなってくるのだ。その気になれば、どんな技からもスクリューを決めれる。今回の「アケ専」ではスクリュー特集を組むから、君も「ザンギマスター」を目指して精進してくれ！

立ちスクリューのコツは慣れるのみ！足払いスクリューは回すだけッ！



立ちはマスターするまで何百回でも修行すること。“右から入れ始めて下➡左下で止める！”って感じ。スピードも重要だ。

定番連続スクリューを極めろ!!極めりゃ君は恍惚状態



敵がピヨったら、「ボディプレス(ジャンプしてレバー下＋強パンチ)➡弱足払い➡スクリュー」。これぞ定番3段だ。

弱足スクリューの応用！4段スクリューだッ！

上の技を応用しよう。相手がピヨったら、「めくり（敵の背中に当たるように）ボディプレス➡立ち中チョップ➡弱足払い➡スクリュー」。この4段は、ラストのスクリュー以外は連続技で、よけられないぞ。





左：ボディ！　右：中チョ～ップ！





左：弱足払い！　右：スクリューパヒル！

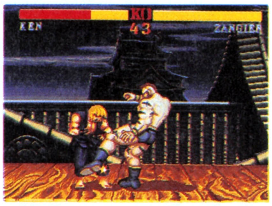
アーケードしま専科⑤

ヒョーッ！　前号の「アケ専」のバニーはどうだったかな？　コナミもやるよな。AMショーのときはシグマもバニー攻勢バリバリで、普段バニーと縁のない僕としてはなかなか目の離せない状況だったんだけどね。ただひとつ注文をつけるとすれば、全社もっとパイオツの大っきい娘をそろえての、コスチュームにデッかく（前がいいなぁ…）メーカー名を入れて、場

複合スクリューの鬼だ！ 鬼となれ！ なって下さい。

ローキックスクリュー 難いがいい味。

ザンギファンなら覚えておきたいローキックからのスクリューだ。弱足払いから投げるより、こちらの方がムズい。ローキック（敵と少し離れて立ち弱キック）を当ててからスクリューの操作をするまでの時間をつかむのが大事で、"理屈よりも体で覚えろ"って感じだ。一応、この場合のスクリュー操作は、"弱足スクリュー"のように、"弱足が出ている間にレバーを一回転させる" だけじゃ×。ミスってジャンプしてしまう。僕の場合を言えば、ローキックしてから0.5秒ぐらい待って、レバーを下から左➡上とまわして中パンチボタンを連打する感じ。でも、出せるようになれば、対戦のときの幅が大きく広がるぞ。ファンならマスターしよう。



↑ローキック。実はこの技からの強足払いは連続技。うまく使おう。



↑で、スクリュー。フェイントで何もしないのもひとつのテだ。

バリエーションある吸いこみ儀式だ！

どこからでもスクリューを出せるようになると超強いぞ。（と同時に死ぬほど楽しいぞ）立ち弱パンチを連打しながらのスクリューは難易度低め。弱パンチを連打しつつレバーを回せばOK／



↑手刀を当てながらレバーをぐるぐる回しておいて…



↑連打をピタッと止めれば、「フゥッ／」と吸いこんでくれるぞ。カンタン。

地獄突きスクリュー（難度C‼）

地獄突き（しゃがみ弱パンチ）からのスクリューはすごく難しいが、対戦時の効果は絶大だ／ 地獄突きの回数をバラバラに変えて吸いこんでみよう）。相手としてはすごく辛いぞ。



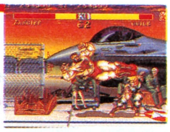
↑「ピシ、ピシ、ピシ…」4回入れてから吸いこむのはオニムズっす。



↑地獄突きのフェイントは、1回と3回以上がおススめ。対応されにくい。

意外とマッチョな"跳び蹴りスクリュー！"

隆や春麗ならバ○でもできる"跳び跳り投げ"も、ザンギで（特にスクリューで）やるのは難しい。強跳び蹴り（フライングラリアットも可）を入れると反動がかなりあるので、入れた瞬間に敵に向かって歩き、立ちスクリュー操作。フェイントで強足払いも有効だ。くれぐれも、腕をつらないように注意してねー。





→止まった状態でスクリューをかけるのはまだできるが、複合の歩きスクリュウはラクじゃないぞ。

ずうずうしさ世界一 究極奥技

これぞ強欲、俗物の技だ。ほとんど記憶力と忍耐力の勝負。敵がピヨったら"めくりボディプレス➡地獄突き（×2～4）➡立ち弱パンチ➡スクリュー"。ヘタするとフ段ぐらいの長い呪文になってしまうが、決めたときは一仕事終えたような気分になる、アツい連続技だ。





さて、たった2ページではあるものの、ザンギの無限の可能性の一端を見てもらえたことだと思う。で、ここで紹介した複合技を、



「卑怯なハメ技」などと感違いしてもらっては困る。ザンギはレスラーだ。投げてナンボ、魅せてナンボである。彼から投げをとったら、

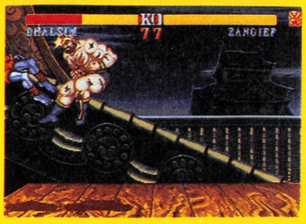


ほとんど何も残らないぞ。まぁ基本技だけでもかなり強いけどね。SFCでターボも出るし、これからはザンギの時代としたい。（大）



マサオ&コウジのアーケードうらめし屋
日本一の嫌われハメ屋

ザンギエフのハメ&ハメられの日々



↑ハメ殺す。一度喰ったら骨まで食べるのが礼儀だ。ハメるまでが大変とゆうような話はぜんぜん聞こえない。

『ダッシュ』のザンギエフがハメ殺すといったらダルシムにつきるだろう。まず掴む。アイアンクローでもストマッククローでもどっちでもOK。もちろん食べてもイイ。で、離れたらダルシムが空中にいる内に頭突きをする。当ればほぼ気絶するのでまた掴む。以下くり返しだ。死ぬまでハメろ。とにかくハメ‼

『ダッシュ』のザンギエフがハメ殺されるといったらサガットにつきるだろう。まずサガットが下段にタイガーショットを撃ってきたらジャンプでよける。で、サガットの大パンチを喰らう。以下くり返しだよ。ダブルラリアットでよけてもあまり変わらない。実力に天地ほど差がなければ、いさぎよく死んでしまおう。



↑ハメ殺される。上手い人なら話は別かもしれんが、普通はなすすべもなくあの世行き。罪をつぐなう時は来た。

内を歩きまわってほしい。さすれば自然と会場も華やかになるってものさ。さぁ、今秋のAMは頼んますよ／ 特にコナミ／シグマ以外のメーカーさん／ というわけで今思い出したけど、PCの『ストⅡ'』とメガドラの『'』、SFCの『ターボ』（ストⅡ'ターボじゃないよ、ただの"ターボ"だよ）全ソフトあわせておいくらだろう？ もちろんPCは6つボタンパッドも同時購入だからコスト的に"アニキィ～"だぞ／ ナムアミダブツ……

㊙桃太郎かわら版

第13号
平成5年4月29日発行
版元 さくまあきら & 桃太郎チーム

制作㊙資料特別大公開！

桃太郎伝説の70冊!!

これが桃伝参考文献だ!!

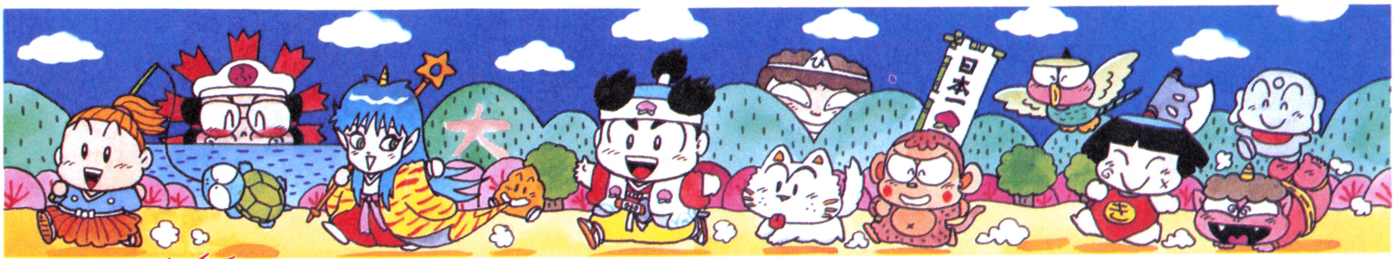


あらゆる創作物は一朝一夕では生まれない。
桃太郎の鬼退治をモチーフにゲームを作ろうとした時、やはり過去の文献をひも解いて、本物のエッセンスを抽出しなければ、説得力のある面白い作品にはならないのである。
かわら版は桃太郎チームの膨大な参考文献リスト入手に成功！　ここにその一部を公開する。ゲーム作家志望の君は実物を探して読むもよし、創作の秘密を解きあかそう！



桃太郎伝説参考資料リスト（抜粋）

	タイトル	出版社名
1	鬼の研究	（知切光歳・大陸書房）
2	仙人の研究	（知切光歳・大陸書房）
3	鬼の研究	（馬場あき子・三一書房）
4	鬼の宇宙誌	（倉本四郎・講談社）
5	鬼の玉手箱　民俗社会との交感	（小松和彦・青玄社）
6	鬼の風土記	（服部邦夫・青弓社）
7	鬼女伝承とその民俗　ひとつ家物語の世界	（笹間良彦・雄山閣）
8	鬼むかし　昔話の世界	（五来重・角川選書）
9	鬼の日本史　福は内、鬼は外？　上・下	（沢史生・彩流社）
10	どこかで鬼の話	（奥田静夫・人文書院）
11	修訂　鬼趣談義　中国幽鬼の世界	（澤田瑞穂・平河出版社）
12	修訂　地獄変　中国の冥界説	（澤田瑞穂・平河出版社）
13	妖怪絵巻	（真保享・金子桂三・毎日新聞社）
14	妖怪学入門	（阿部主計・雄山閣）
15	妖怪草紙　あやしきものたちの消息	（荒俣宏・小松和彦・工作舎）
16	図説　日本の妖怪	（岩井宏實・近藤雅樹・河出書房新社）
17	日本の妖怪たち	（阿部正路・東書選書）
18	日本妖怪異聞録	（小松和彦・小学館）
19	鳥山石燕　画図百鬼夜行	（高田衛・稲田篤信・田中直日・国書刊行会）
20	江戸百鬼夜行	（野口武彦・ぺりかん社）
21	日本異界絵巻	（宮田登・小松和彦・鎌田東二・南伸坊・河出書房新社）
22	お化け図絵	（粕三平・芳賀書店）
23	妖怪お化け雑学辞典	（千葉幹夫・講談社）
24	新版・河童の世界	（石川純一郎・時事通信社）
25	河童・天狗・神かくし　現代民話考 1	（松谷みよ子・立風書房）
26	河童　双書フォークロアの視点 1	（大島建彦・岩崎美術社）
27	闇の日本史　河童鎮魂	（沢史生・講談社）
28	お伽草子　伊會保物語	（徳田和夫・矢代静一・新潮社）
29	御伽草子集　新潮日本古典集成	（新潮社）
30	御伽草子の精神史	（島内景二・ぺりかん社）
31	昔話の変容　異形異話の生成と伝播	（服部邦夫・青弓社）
32	日本昔話と古代医術	（槙佐知子・東京書籍）
33	地獄百景	（別冊太陽・平凡社）
34	日本の神	（別冊太陽・平凡社）
35	日本の妖怪	（別冊太陽・平凡社）
36	歌舞伎図鑑	（別冊太陽・平凡社）
37	歌舞伎大道具師	（釘町久磨次・青土社）
38	神話の系譜	（大林太良・講談社学術文庫）
39	仏教伝来と古代日本	（田村園澄・講談社学術文庫）
40	日本書記　全現代語訳　上・下	（宇治谷孟・講談社学術文庫）
41	星の民俗学	（野尻抱影・講談社学術文庫）
42	仏陀のおしえ	（友松圓諦・講談社学術文庫）
43	おとぎ草子　全訳注	（桑原博史・講談社学術文庫）
44	桃太郎の母	（石田英一郎・講談社学術文庫）
45	日本の神話と十大昔話	（楠山正雄・講談社学術文庫）
46	今昔物語　全訳注　一〜九	（国東文磨・講談社学術文庫）
47	妖怪談義	（柳田國男・講談社学術文庫）
48	地獄の話	（山辺習学・講談社学術文庫）
49	地獄の世界	（坂本要・北辰堂）
50	地獄極楽の繪	（毎日新聞社）
51	水木しげるのあの世の事典	（水木しげる・東京堂出版）
52	六道絵　　日本の美術　271	（宮次男・至文堂）
53	閻魔・十王像　日本の美術　313	（中野照男・至文堂）
54	日本人の地獄と極楽	（五来重・人文書院）
55	阿修羅・魅惑の仏像	（毎日新聞社）
56	日本の絵巻 6　　鳥獣人物戯画	（中央公論社）
57	続日本の絵巻15　北野天神縁起	（中央公論社）
58	エンマ大王	（ひろさちや・宮腰義勝・すすき出版）
59	七福神	（佐藤達玄・金子和弘・木耳社）
60	インド神話入門　　とんぼの本	（長谷川明・新潮社）
61	インドの神々	（斎藤昭俊・吉川弘文館）
62	中国の仙人	（村上嘉実・平楽寺書店）
63	日本の仙人たち　老荘神仙思想の世界	（大屋光史・東書選書）
64	日本の妖怪たち	（阿部正路・東書選書）
65	怪し火・ばかされ探訪　ー民俗奇話考ー	（角田義治・創樹社）
66	狐ものがたり	（懸塚稔・三一書房）
67	狸とその世界	（中村禎里・朝日選書）
68	人・他界・馬　馬をめぐる民俗自然誌	（小島瓔禮・東京美術）
69	国語国文学手帳	（尚学図書言語研究所・小学館）
70	日本人のすまい	（建築の絵本・稲葉和成・中山繁信・彰国社）



ゲーム作家誕生秘話!!

徹底追跡ドキュメント 第3回

桃伝を継ぐ男

山口宏の全軌跡

山口宏 1964年（昭和39年）7月29日生まれ

獅子座。血液型O型。スタジオ・ハード社員。GONZOのメンバーでもある。

桃太郎伝説外伝『夜叉姫伝説』でシナリオを担当。最近、SFC版桃伝の制作で月に1度は東京―札幌間を往復している。



1987年 ゲームブック『機動戦士ガンダム・ジェリド出撃命令』『装甲騎兵ボトムズ・復讐の惑星』『ルパン三世・Pファイルを奪え』等の企画、執筆。

まさにゲームブックに明け、ゲームブックに暮れたという1年でした。

1987年4月 任天堂ファミリーコンピュータ購入。それまで手を触れたこともなかった『ファミコン』を衝動的に買ったのです。初めてハマったソフトは、あの『ドラゴンクエスト』と『ドラゴンクエストII』でした。この時のドラクエとの出会いがなければ、この業界、いや、コンピュータゲームという物との関わり自体がなかったでしょう。それほどまでにドラクエとの出会いは衝撃的でした。

1988年4月 そしてこの年、ちょっとした事件が起こります。

さて、それが何であったか。詳しくは次号ということで。（つづく）

めざせ！ 第2の山口宏!? こんな外伝が見たかった!!

桃太郎作劇

桃伝外伝主役リクエストにたくさんのおハガキありがとう／ さっそくみんなが考える桃太郎ワールドの物語を紹介するね／

＊＊＊＊＊＊

『おとも伝説』 福島県・夜叉姫のむこさま

花さかの村で暮らす犬、猿、キジ。ある朝3匹が花さかじいさんの家へ行くと誰もいない。なんと村人全員が姿を消したのだ。そこでろっかく仙人様の所へ話を聞きに出かけると……？

『地蔵伝説』 立川市・まる手だめ男

ある日、ほほえみの村の地蔵が、並び地蔵のところから帰ってみると、ほほえみの村から、笑いとダジャレが消えていた。ある人物が、この村のシンボルであるダジャレの巻物を盗み逃げ去ったのだ。地蔵は人々に笑いを取り戻すため、鬼の洞窟にあるという「幸せのダジャレbook」を求めて旅に出る。途中で並び地蔵を連れ、めざせ洞窟。はたしてほほえみの村に笑いが戻るのだろうか!?

『でか太郎伝説』 越谷市・たあすけ

料亭で、でか太郎が働いていたある日のことです。あの銀次が原因不明の病にかかってしまいます。でか太郎は銀次のためにひかりごけを取りに行きました。

しかし料亭に戻ると銀次の姿は見えない!! かわりに村人たちは次々と病気で倒れていく……。銀次はどこへ行ったのか？ 原因不明の病気とは？ でか太郎は銀次を追って旅に出ることにするのでした。



◀浦島ってナゼか女の子に人気があるんだ。やっぱり性格の問題なのかなア？ 謎だ!!
蓮田市・つきぐさかぐや



◀「歌」の攻撃を考えてくれてるところがバッチグー!! 天下一歌唱大会もイイぞ。
山梨県・中澤陽介



◀桃・金・浦の太郎トリオの中で、金太郎だけ主役未経験。次回登場の可能性No.1!!
丸亀市・竜堂未完

桃伝外伝 アイディア大募集!!

さあ／ 君も負けずにお気に入りのキャラを外伝で主役にしよう／ このコーナーで脈があれば、外伝第2集登場も夢じゃないかも!? 君の考えた外伝をハガキに書いて送ってね。掲載者にはテレカを贈呈だ!!

●あて先

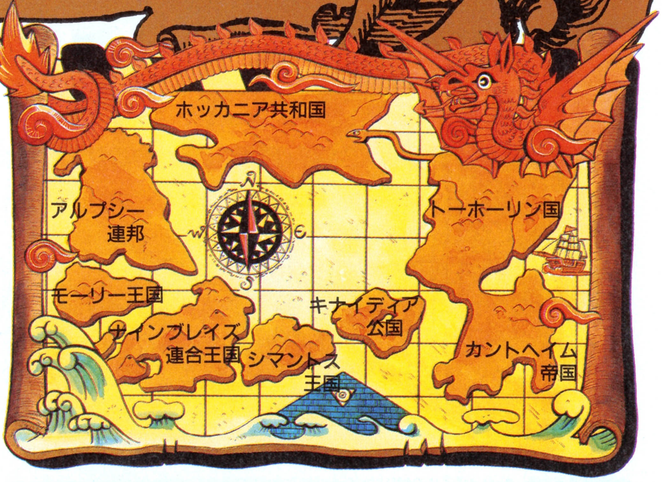
〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㈱PCエンジン編集部 『桃太郎作劇』係

Yggdrasil
～ユグドラシルの紋章～

想像を絶する大反響 いよいよ戦士大会開幕

異なる時、異なる場所。この世界では、全世界の強者たちが、龍の年に開催されるバトルトーナメントを目指して、日夜戦いを繰り広げていた。この大会の優勝者には永遠の生命を得ることができるという、世界樹から作られた『ユグドラシルの紋章』が与えられるからである。

さあ！ いよいよ始まった第1回戦士バトルトーナメント。まず戦士たちはそれぞれの出身国で、イラスト審査および、予選を受けなければならない。その予選を突破して決勝進出を果たしたのが、ここに集った8名の戦士達なのだ！



1回戦 早くも序盤から熱い闘いが繰り広げられる！

ホッカニア共和国代表



VS

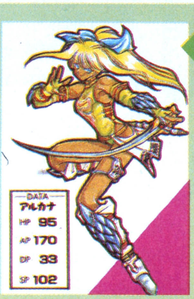


トーホーリン国代表

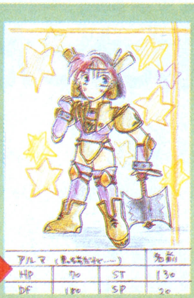
負 北海道札幌市 岩渕雅典

勝 新潟県西浦原郡 松川征史

カントヘイム帝国代表



VS



アルプシー連邦代表

勝 東京都新宿区 緑川優名

負 愛知県常滑市 高坂

キナイディア公国代表



VS



シマントス王国代表

勝 大阪府交野市 乱 竜二

負 高知県高知市 門脇 忍

モーリー王国代表



VS



ナインブレイズ連合王国代表

負 広島県広島市 大宮33

勝 佐賀県佐賀市 田中貴義

第1回戦第1試合はホッカニア代表パイレットとトーホーリン代表・雷神仙人との対戦だ!! パイレットに分のある試合だったが残りHP15で雷神仙人の勝利／ 第2試合はカントヘイム代表アルカナとアルプシー代表アルマの対戦だ／ アルマは高い守備力で攻撃を受け付けないと予想されていたが、あっさりとアルカナの攻撃は決まり、残りHP39でアルカナの勝利／ 第3試合はキナイディア代表レンレンとシマントス代表トサッケンの闘いだ／ 終盤トサッケンが攻撃をかわし決着をつけると思われたが、レンレンが残りHP2で闘いに勝利／ 第4試合はモーリー代表バルペルグとナインブレイズ代表エリウスの試合だ!! 70ポイント打撃を受けながらも最後は残りHP20でエリウスの勝利!!

おしくも予戦で破れた戦士たち

ホッカニア共和国：函館市／嘉義曜子、函館市／松永紀博、千歳市／中山修二

トーホーリン国：宮城県栗原郡／高橋直也、宮城県塩釜市／天野鶴、宮城県仙台市／柳沢誠

カントヘイム帝国：八王子市／紅の藤川忍、太田区／くろちゃん、練馬区／ルーノ

アルプシー連邦：愛知県豊橋市／鈴木智博、愛知県小牧市／伊藤貴光、愛知県名古屋市／牛島教行

準決勝

準決勝もますます白熱!!大激戦必至!!

決勝に勝ち進むのはどの戦士なのか!?

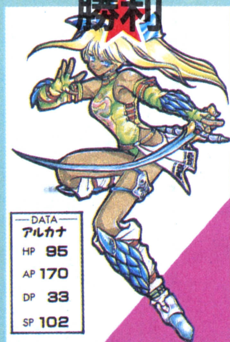
トーホーリン国代表
雷神仙人



新潟県西蒲原郡 松川征史

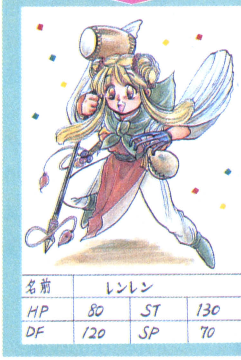
VS

カントヘイム帝国代表
アルカナ



東京都新宿区 緑川優名

キナイディア公国代表
レンレン



大阪府交野市 乱竜二

VS

ナインブレイズ連合王国代表
エリウス



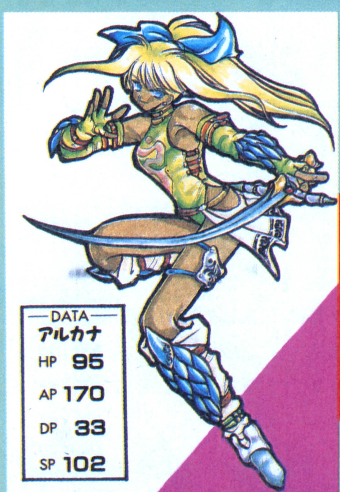
佐賀県佐賀市 田中貴義

1回戦を突破して準決勝第1試合で闘うのは、雷神仙人とアルカナの2人だ! 試合開始早々アルカナが73ポイントのダメージを与える。雷神仙人も負けじと攻撃を繰り出すが、時すでに遅し! アルカナの強力な一撃が決まり、圧倒的な強さを見せつけ、残りHP43でアルカナが決勝戦にコマを進めた!

準決勝第2試合はレンレンとエリウスとの間で争われる。試合開始! エリウスは攻撃がまったくあたらず、あと1回攻撃を受ければ敗北はあきらかな所まで追い詰められる。しかし、ここでエリウスに起死回生の連続攻撃が出る!! 合計58ポイントのダメージを与え、残りHP15で奇跡の逆転勝利を納めた!!

決勝を前に、戦況を占う!!

●速さのアルカナ、技のエリウスの激突だ!!



VS



予想

まず、アルカナから見てみよう 高い攻撃力・素早さを誇っている。次にエリウスだが、バランスの良い数値配置だ! 早い試合展開ではアルカナに、持久戦に持ち込む事ができたならば、エリウスに軍配が上がる。果たして勝利の女神はどちらに微笑むのか!?

```
        extern  joydatal, joydatah
        fextern tan, div32_reg16, mul16_reg16
;-----------------------------------------------
        seg     dseg
;-----------------------------------------------
m7_bsw:         ds      1
m_hdmaen:       ds      1
;-----------------------------------------------
M7B_LENGTH      equ     ($f0*2*2+3)
M7W_LENGTH      equ     (2*2+3)
;-----------------------------------------------
m7_buffer:
m7_buffer_1ab:  ds      M7B_LENGTH
m7_buffer_1cd:  ds      M7B_LENGTH
m7_buffer_2ab:  ds      M7B_LENGTH
m7_buffer_2cd:  ds      M7B_LENGTH
m7_buffer_win:  ds      M7W_LENGTH
mode7_ax:       ds      2
mode7_bx:       ds      2
mode7_cx:       ds      2
mode7_dx:       ds      2
;
;-----------------------------------------------
m7abcd_dmaset:
                lda     #%00_0_00_011
                sta     _dma4
                sta     _dma5
                lda     #low(_m7a)
                sta     _dma4_badr
                lda     #low(_m7c)
                sta     _dma5_badr
                jsr     bsw_[illegible]_d0
                clc
                lda     #low(m7_buffer_1ab)
                adc     _d01
                sta     _dma4_aadr
```

これが問題のコンピュータープログラムだ!!

次ページはいよいよ決勝だっ!!

キナイディア公国
兵庫県宝塚市/保谷将志
和歌山県和歌山市/中村健一
滋賀県高島郡/マーチ

シマントス王国
愛媛県松山市/乗松裕一
香川県観音寺市/石井義隆
愛媛県大洲市/矢野敏哉

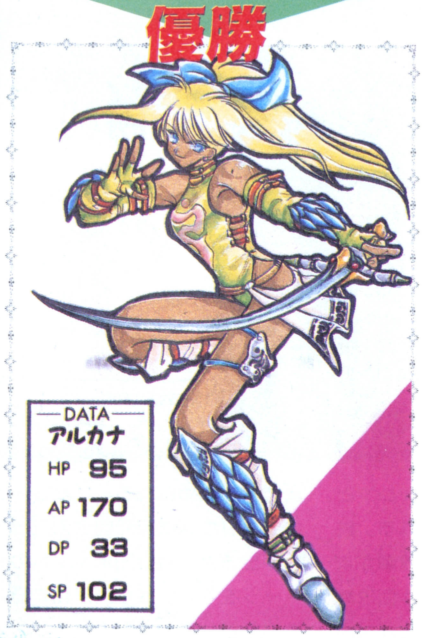
モーリー王国
岡山県倉敷市/六雲
岡山県倉敷市/白石美代子
山口県小野田市/田中和則

ナインブレイズ連合王国
福岡県北九州市/吉木猛
福岡県福岡市/山下洋平
福岡県福岡市/藤村裕美穂

決勝

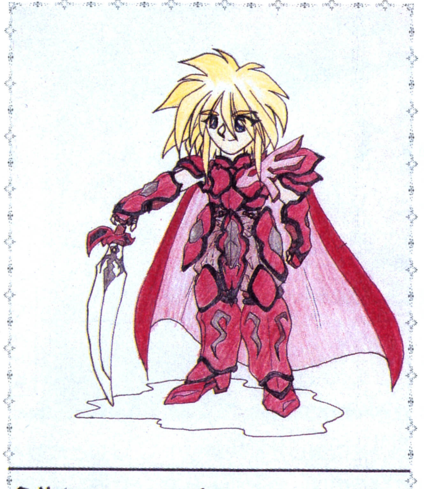
カントヘイム帝国代表 アルカナ

優勝



DATA
アルカナ
HP 95
AP 170
DP 33
SP 102

ナインブレイズ連合王国代表 エリウス

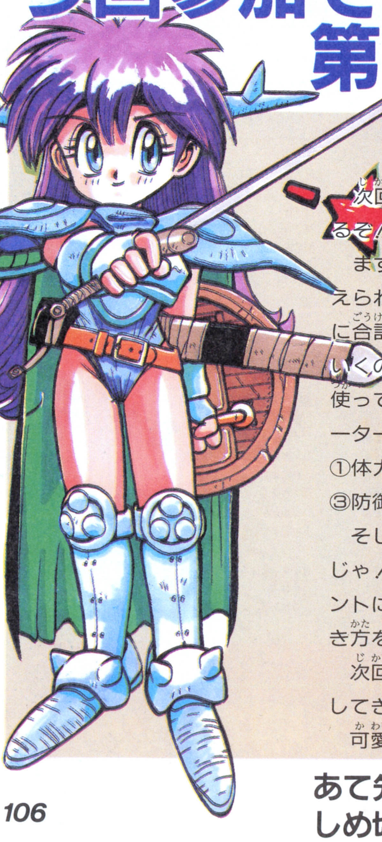


名前(NAME)	エリウス		
体力(HP)	90	攻撃力(ST)	130
守備力(DF)	95	素早さ(SP)	85

1ターン目
アルカナの攻撃!!
エリウス　は　49のダメージ
アルカナ　の　残りHP：95
エリウス　の　残りHP：41
▽
エリウスの攻撃!!
アルカナ　は　70のダメージ
アルカナ　の　残りHP：25
エリウス　の　残りHP：41

2ターン目
アルカナの攻撃!!
エリウス　は　68のダメージ
エリウス　は　地に倒れ伏した
アルカナ　は　闘いに勝利した!!
勝者アルカナの残りHP：25
優勝は　アルカナに決定!!

今回参加できなかった君に朗報だ!! 次回は第2回戦士バトル女戦士大会だ!!



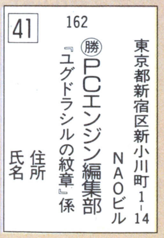
応募方法

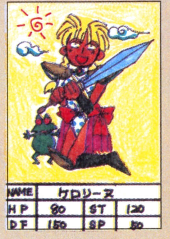
次回は第2回バトル女戦士大会を開催するぞ!! 応募方法は、次のとおりじゃ!
まず戦士たちには、4つのパラメーターが与えられているんじゃ。この4つのパラメーターに合計400ポイントを越えぬように数値を入れていくのじゃ。パラメーターはハガキ裏面の下を使って書くんじゃ。名前も8文字以内でパラメーターと同じ所に書くんじゃぞ!
①体力(HP)　②攻撃力(ST)
③防御力(DF)　③素早さ(ST)
そして元気のよい戦士の絵をカラーで描くのじゃ! 以上の書き方を守ってバトルトーナメントに、おぬし達の戦士を送り込むのじゃ! 書き方を守っておらぬと、予選は突破できんぞ!
次回は女戦士大会じゃから、男の戦士が女装してきても、参加はできぬのじゃあ!!
可愛い女戦士たちの出場を待っておるぞ!!

ハガキの書き方

応募は、必ずハガキにておこなうのだ!
ハガキの裏には
○戦士の名前
○戦士の全身イラスト
○戦士の各パラメーター値
以上の3つをきちんと書いてくるのじゃ。色鉛筆はなるべく避けるようにな!

ハガキのおもてには
○住所(県名から)
○氏名
○年齢
○生年月日
以上のことを忘れずに記入してくるのじゃ。
輝けるユグドラシルの紋章がおぬしをまってておるぞ。







ユグドラシルの紋章
テレカプレゼント

あて先　〒162 東京都新宿区新小川町 1-14 NAOビル『ユグドラシルの紋章』係
しめ切　1993年5月15日(土) 当日消印有効

御意見・御感想もお待ちしています。どしどしお手紙ください!!


オオオオ…
お…おいおい
んな事言ったって
ゼ ゼ
いやぁ、誰かさんが
思いっきり森ん中を
駆け抜けてくれた
もんでねー
スタ スタ
しっかし…
こんなケモノ道を
スタスタとまあ…
ま、こっちで
いーと思うよ
ゼーはーゼーはー
あ…あのさ
カーナ…
ま…まだかい
君の村って
ぼっ
なーんちって!
ここいらはあたしの
庭みたいなもんだから
大丈夫だって♡
クルッ
くす



太陽の仮面
MASK OF THE SUN
?
どしたん？
アドル
Ys
奥田ひとし
脚本：糸井賢一
(マイクロデザイン)
…い…いや
なん…
でもない
はーはー
ドキドキ
?
あなるほど
なるほど♡
ニタ ニタ


アンタってか〜い〜ね
そ〜ゆう子ってついつい
いぢめたくなるのよね♡
ぱむぱむ
あ…あのね
見たいんなら
好きなだけ
見せたげる
からさ♡
スル
ぶーっ
ぷぷっ
ボ…ボクの
イメージが
あああ…
どくどく
へえ…
あれが君の
村か
そうさ
『風の村』って
いうんだ


…ねぇ
アドル
皆にはアタシから事情を説明するからさ…
一切、口を出さないで相づちだけうっていて
あ…あぁ いいけど…
おーい、カーナが帰ってきたぞ!!
村長を呼んでこい!
カーナ!! 無事だったのか!
……
なんなんだ…
さっきまでとは別人のようなこのしおらしさは…


レムノスを捜して森へ入って魔者に襲われたんだと
そうか…
つらかったろう…
ええ…でも
殺されそうになった所をそちらのアドルさんに助けてもらったんです
ザワ…
アドル…さん？
あ…いやボクは何も…
いや、ありがとう！どんなに礼を言っても足りんくらいです
は…はぁ



どうしました？
アドルさん…
私の顔に何かつけてます？
あ…いや
あのさ…気を悪くしないでくれよ
君…ホントにカーナ？
私が？
くす
あはっあはははは！
ごめんごめんけどあたしこの村では良い娘ちゃんで通してるんだ
悪いけど協力してよネ♡


そんな…
村の人は心底
君のコトを
おしとやかだって
信じてるぞ
そんなの
だましだよ
じゃ
なに？
本性バレて
村の男の人に
愛想つかされたら
アドルがあたしを
もらってくれる？
ドキン
ガチャ！
さっきは村の者が
失礼したの
お若いの…
あら
おじいちゃん
おや!?
どうなされた
のかな？
いや、実は最近よく
よそ者が村で騒ぎを
起こすもんでな…
アハッ…アハ
アハハハハ
すっかり皆が
警戒してしまって
の…
いや、本当に
申し訳ない


ガヤガヤ
魔者だ!!
門が破られるぞ!!!
いえ…それだけならまだよいのですが…
カーナ!危ないから隠れてろ!!
ね、どうしたの?
いえ、あんな魔者がうろついてるんですからピリピリして当然です
ドン
ゴッ



まって！アドルさん
私も行きます
やばい!!
ヤツの邪気はハンパじゃない！
もう…この村も…
いや、セルセタ全土もおしまいなのか…
なっ…なんて魔者だ!!
早く…!!
早くケガ人を運べ!!
ぐぼぁ!!


そ…そんな…
レムノス！
貴方だなんて
レムノス!?
あれが!?
あんたの記憶
とは全然違う
化物じゃない！
いえ、彼は絶対に
レムノスです！
どんな姿になっても
私にはわかります!!



そっか…彼は樹海に入ったのね…
……はい…
互角か…いや！長びけば分が悪い…
バカ！逃げろ殺されるぞ!!
カ…カーナ何を!?


恋人だからこそ
せめて…
せめて
私の手でっ
…!!
ううん!
トリエさん
だからこそ
…
!?
…はい
カーナ…ホントに…
ホントにいいんだね
…?
確かに…
魔者になった者は
もう二度と人間に
戻れない…
でも何も
アンタが…
…
わかったわ
…


ドーン


カーナのやつ
どしたんだ
いったい…?
さぁ…
!!
オオオ
やはり…思った通り
魔者の魂とその
母体である人間の魂とでは
死に至るまで若干のズレがある…
その一瞬
なら…
彼を人間に
戻せる…!!
コオオオオオーオ
オオオオ
見ろ!
魔者が…
おお!!
魔者が人間
の姿になった
!?


人をこんな化物に変えてしまう…これが樹海の邪気の力なんだ…
アドル…よく見といて…
カーナ…
しばらくの間私の意識を封じてあげる…
トリエさん!?
カー…ナ
す…すまない
お…お前の…両親の仇をとるどころか…
ぐっ…
カーナ?なぜ君がその事を…
ありがとうトリエさん…
トリエ?


あなたまで
いなくなったら
私は…私は…
レムノス…絶対に
やめてって言ったのに…
あなたまで…
うあああ
つづく

Ys エステリアの広場から

～冒険者たちのいこいの広場～ 第3回

今月から、コメントは全て奥田先生が答えるぞ!!

いよいよPC版『イースⅣ』の情報も公開となり、イースファンはいても立ってもいられなくなってきたことであろう。その熱い気持ちを誰かに伝えることが出来ればどんなにすばらしいことか!? そんな夢のようなコーナーが、ここ「エステリアの広場」なのだ!!

今月から、掲載ハガキはすべて奥田先生が選び、コメントまで頂けてしまう。そして没になったハガキも奥田先生のもとで永久保存されるのだ。しかも、みんなの熱意に感動した先生は毎月1名にサイン色紙をプレゼントしてくれると約束してくれたのだ!!

奥田賞



⬆福岡市　翠 雲純さん
奥「『Ⅰ・Ⅱ』、『ワンダーラーズ』のヒロインが総出演の素敵なイラスト♥　グット♥グット♥」



⬅大阪府　乱竜二さん
奥「今月の「デュレン賞」に決定!」
編「いつの間にそんな賞を作ったんです?」



⬆東京都　ぴかどんさん
奥「担当さんもフィーナのファンだ」



⬆大阪府　NONくん
奥「めんこいアドルだのぉ」
編「先生…何処の産まれです?」



⬆東京都　くろちゃん
奥「こっちのアドルはカックイー!!」



⬆京都府　ボムくん
奥「やったね! テレカをどーぞ!!」



⬆長崎県　猫丸さん
奥「大爆笑! でも今回だけだぞ」(笑)



⬆京都府　市川最生さん
奥「ところで、テストの結果は?」(笑)



⬆北海道　スヤマくん
奥「いい!! とにかくいい!!!! テレカどーぞ♥」
編「奥田賞最終候補の内の1枚でした」

お知らせ

4月号で募集しました「奥田先生のサイン」は以下の方が当選致しました。
和歌山県　ガラックさん・岡山県　森林信丸くん　おめでとうございます。

奥田先生インタビュー 最終回

編:とうとう最終回となりました。
奥:そうですね。ハガキ量も相当のものですし、少しでも没の率が減れば幸いですしね。
編:では、最後に奥田先生自身のプロフィールを紹介しましょう。
奥:えっ! まずいことはナシですよ。(笑)
編:では、まず生年月日を。
奥:8月15日です。年はないしょということで。(笑)
編:苦手なものは?
奥:メ切と催促。(きっぱり)
編:いえ… あのもっと具体的な物を、例えば食べ物とか、昆虫とか…。
奥:徹夜!
編:あの… 仕事からはなれません?
奥:はいはい、スキーと水泳ですね。ちっちゃいころ、スキーで足のスジを切りまして。(苦笑) 雪は敵! 大キライです!! 水泳は単に泳げないだけなんですよ。
編:(気押されている)は…はぁ…。

あて先はこちら
〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㊙PCエンジン編集部
「エステリアの広場」または「奥田先生のサイン色紙ほしーよ」係まで!!



ドーンと新企画だ!!

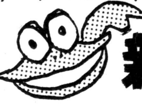
みんな!!新たに4つのコーナーを新設したぞ!!

①熱愛的恋文!!
「すきすきあなたんキャラおっかけ隊」に変わり君の好きなキャラへの熱い想いをラブレターにしてくれ!!

②オリキャラパラダイス!!
もうおなじみ。今回はハガキが来なくてスペースないけど次回はバッチリだぞ。君のオリキャラを待っている

③地獄の門!!
俺は地獄を見た!!と豪語する君よ。ケロリーヌが地獄判定してくれるぞ。君の体験談を待つ!!

④ウハウハオリンピック
とにかくイラストでもハガキでもいい。おもしろくてウハウハしちゃうお便りに特別プレゼント



新作コーナー

ケ「オ～ホホ、もう何も怖いものなんかないケロリーヌざます」

ミ「……ちょっと気まずいミヨコです……あれ?苑山さんはどうしたんですか?」

ケ「死んだんじゃない?オホホホホ」

ミ「ひっど～い!」

ケ「お黙り、小娘!さっさとお手紙に行くわよっ♡」

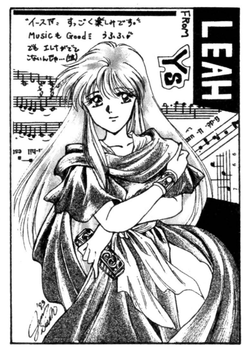
「『COTTON』買ったよん!ゲーセンでほとんど進まなかったから、今度こそはと思ったけど、やっぱりムズい。でもTARAKOさんの声はいいよ」(静岡県 広井タマゴNo.63)

ミ「苑山さんが聞いたら、怒っちゃいそうですね」

ケ「死んじゃったんだから、関係ないわ。オホホホ」

ミ「苑山さん、かわいそう」

ケ「なにいってんの!『今のバイト先、やなの。おっかないお姉さんや死にそうなおじいちゃんと仕事しなきゃなんないんだもん』て、友達に電話してたでしょ!」



(福岡県 翠雲純 No.22)

ケ「いつ見ても丁寧よねえ」





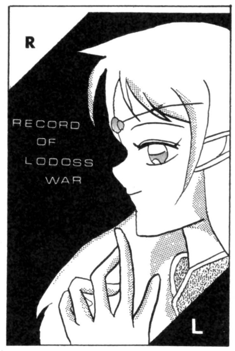
(愛知県 雲丸 No.84)
㋯「すっごくラブリイで～す」

㋯「あっ!……どうして……知ってるんですか?」
㋘「オホホ、ひ・み・つ♡」
「『YAWARA!』は絵がきれいで音楽もいい。デジコミ嫌いの人にも面白いはずです」
(千葉県 リューン・グリード No.64)
㋘「それはいいけど、あたし、田●×子って、××だと思うなあ」
㋯「きゃ～!なんてこというんですかあ!」

期待のゲーム

「やっと『ストII』がHuカードで登場だ!これで愛しの春麗ちゃんが我が家へ来る!」
(大阪府 風のシルフよ永遠に…… No.65)
「やったぜ!『ストII』がPCに移植!」
(千葉県 井出啓太 No.66)
㋯「今回はこのお便りがいっぱいですね」
㋘「あ～も～、みんな、ちゅんりが好きなんだからあ。どこがいいの?ボインボインで脚が太いところ?ボインなら負けないんだから、あたし。ほ～らね、ぷにんぷにん」

㋯「あっ、やだ!押しつけないでくださいよオ」
㋘「まあ、男の子ならウハウハなのに!」
㋯「……あたし、女の子です……」
㋘「おほほ、あんまりペッタンなんで、お姉さん、まちがっちゃった」
㋯「……グッスン、シクシク」



(福岡県 光弥千影 No.54)
(苑)「やっぱり好きぢゃ」

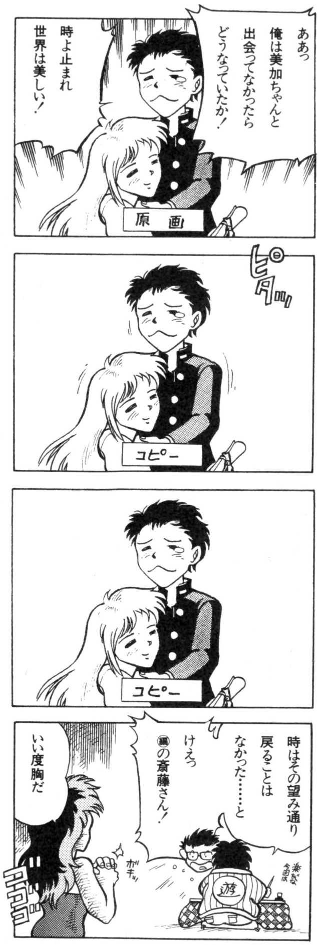
「あの名作の続編『ロードス島戦記2』がついに出るのだ～!予約してでも手に入れないと後々、泣きを見るぞ」
(神奈川県 タオの龍虎乱舞 No.67)



(大阪府 乱竜二 No.85)
(苑)「うむ、めでたいのお」

㋘「よ～し、泣かせてもらおうじゃないの!」
㋯「そんなこといわない方が……」
㋘「お黙り、ペッタン娘!」
㋯「あ……ひどい……シクシク」
㋘「あら、本当だ。泣きを見たみたいね、オホホホ」

巷なダンガー ——〈遊山直希〉



さあ、今月も最もDUO-Rに近いコ達を発表するわ⇩トップは安定した画力と魅力的なキャラクターで点数を獲得、MB No.22の翠雲純さん!!(4点)。次いでNo.1 STYXくん(いつもハガキありがとね)、No.3こっとんくん(PN間違ってごめんね)、No.9 鬼沈辛苦くん(最近ハガキ来ないぞ)、No.17 ねあのさん(キャラがかわいい♡)、No.26 佐藤卓海くん(燃えてるな!!ガンバレ)、No.80 間ともみさん(いきなり初登場で、すごいじゃない)以上(3点)だよ。他のコ達も、ガンバレ!!、ひきつづきMBカード及テレフォンカード他、只今プリンティング中。もう少し待っててネ。

おきすき あねたんキャラあつかり隊

ケ「あ～もう、あの人のことが好き好きで、道路をゴロンゴロンしたいくらいの気持ちィ!のコーナーよ。好き好き、チュッ」



(茨城県 岩野真希 No.86)
(苑)「これも好きぢゃなあ」

「私の一押しは超有名キャラ、リリアです!以前は無敵の人気を誇っていたのに、今はフィーナFANが急増しているそうです。リリア・ピンチ!(笑)でも、同じ女の子として、彼女のけなげさが好きなんです」
(岐阜県 早瀬 No.68)
㋯「けなげってケロリーヌさんに全然、関係ないですね」
㋘「おほほ、まあね」
「う～む、2次元の人を好きになってしまった。誰かって?ユナですよ。ユナのことを考えるとなんにも手がつけられなくなる。それくらいまでにユナが好きです。」
(香川県 GERBERA No.69)
㋘「あ～残念。苑山じいさんが生きてたら、ユナの物真似、すっごく得意だったのに」
㋯「……死んでませんってば」
㋘「まあ、遺品の中から、GERBERAくんには、ユナの㊙プレゼント送ってあげる。届いたら、ちょっと驚くと思うわよ。おほほ」
㋯「……苑山さんに相談しないで……」



(大阪府 風のねほた No.87)
㋘「カンケーないけど、あたし、今『ぷ●●よ』にはまってるのよね。移植しないかしら。お～ほっほっ。とゆーわけで、ねあのちゃん、連絡を待つ。関係ないと思うけど」



㋘「ああ、上の絵なんか見てると、今頃じいさんすっかりミイラかしら。墓参りの季節ねえ」
㊂「……まだ春なんですけど……」



（静岡県　村越要介　No.88）
㋘「ファン多いよ、やっぱり」

㋘「おほほ、いい女はいつでも先取り。忘れちゃダメよ♡」「PCのSTGというと移植物ばかりと思われがちだが、オリジナルにもよいものはある！その1つが『ガンヘッド』だ！内容はスピーディーでバリバリのド派手なヤツ。古いけどこの爽快感は最近のゲームにも劣らないぞ！」

（群馬県　STYX　No.1）

㋘「そうそう、あたしもハマッたなあ。画面がピカピカのドヒャドヒャでわけわかんなくなっちゃうとこがよかったのよねえ。でさ、映画があるってゆーから、ちょっとレンタルしてきたのよ」
㊂「聞くの怖いけど、どうでした？」
㋘「すっごいの！スローモーでモタモタのド地味なやつ」
㊂「あ……やっぱり」
㋘「まあ、あれじゃあゲームのプロモーションみたいだわね。ほほほほほ。」

「『カットビ！宅配くん』は面白い。はじめは自転車とスクーターでしか配達できないのだが、お金をためると大きいバイクを買うこともできる。それと交通違反をするとパトカーが追ってくるってのもすごい」

（東京都　レタス　No.10）

「ぼくがはじめてPCをやったのは友達の家。その時やったのは、あの『カトちゃんケンちゃん』だったのだ。とてつもない面白さとリアルな顔に、その夜眠れないほどだった」

（大阪府　NON　No.70）



（大阪府　安端慶　No.89）
㋘「白で文字を囲むと○」

㋘「おほほ、この2人みたいに、みんなが送ってこないようなゲームのこと書いてくると採用される確率高くなるわよ」



（神奈川県　ねあの　No.17）
㋘「すぐ届いて、嬉しかったよ」

㊂「ケロリーヌさん、ひねくれ者ですものね」
㋘「な、なによ、その敵意のこもった言い方。あっ、さっき泣かしたの、根に持ってるわね」
㊂「……そんなことないですよ」
㋘「そうね、別に根に持たれてもこわくもなんともなかったわ、おほほほほ」
㊂「……グスン」

「『レディ・ファントム』の真の遊び方は5人同時プレイだ！最初は経験値の奪い合いだけど、先に進むにつれて結束しだす。最終面なんか固い友情で結ばれてすごい」

（兵庫県　水雷羅　No.71）



（千葉県　艶崎輝竜　No.90）
(苑)「おお、PNがかっこいい」

㋘「それでその友情がいつしか愛情に変わって、5人いり乱れてのドロドロ恋愛になって、まあ最後はトンガへ愛の逃飛行ってやつね。オホホホホ」

「YO！昔のGAMEってんならやっぱ『改造町人シュビビンマン』。あの1日1回は口ずさみたくなる音声合成と仲間を火だるまにするシュビビンビーム。こりゃあチェックするしかねえだろ？」

（東京都　しずにんぐ　No.72）

㋘「おほほ、奇遇ね。しずにんぐくんは、⬅の安端くんと文通でもして、友情を深めて」

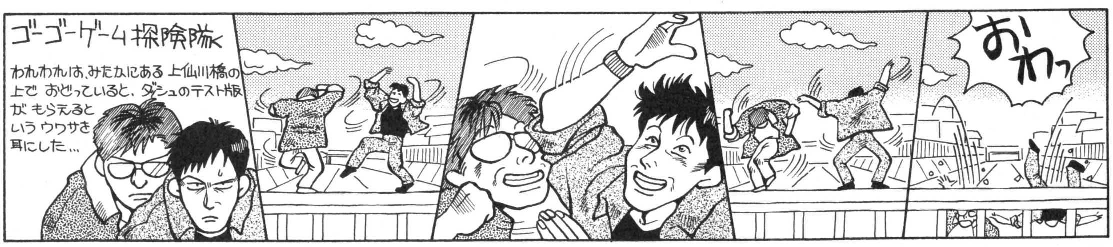


㋘「今回のピック・アップはちょっと豪華よ！特別版よ！なにしろ、あの島本和彦先生直々にお描きになってくださった原稿ですもの。あ、あんた信用してないわね？そっくりさんだと思ってるわね。違うちがう、島本先生は困った人を見すてておけない燃えるマンガ家だからね。ケロリーヌのお願いにこたえてくれたのよ、ウッフン」
(苑)「あ〜、ありがたや」
㋘「わっ、幽霊！」
㊂「最初から死んでません」

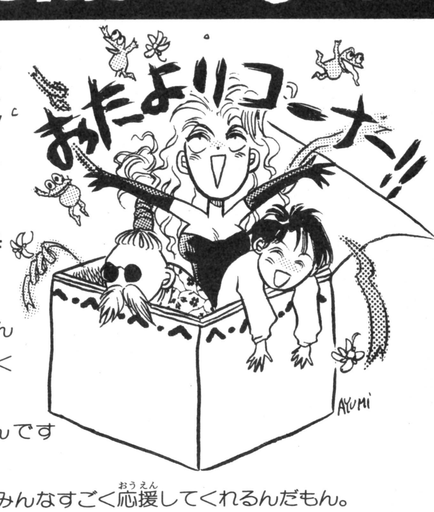
爆裂人気第4回！

☞ばい　押田J.O

内緒の話だが、押田先生は今、大いそがしだ！〆切は迫る、泊り込みで仕事しにいかなきゃならない。その上、某誌（ちょっとエッチ）の連載が始まりそうだ。だけども、波瀾の超人気連載第4話！







㊀ 全部のコーナーの、メ切は毎月20日で、次々号にそのおハガキが、載ります。だからボツになったと思った人、がっかりしないで待っってて下さいね。



（京都府　市川最生　No.18）

㋗「あら、おっぱい。」

㋗「ううっ、あんたたち、すっごくかわいい」

㊀「どうしたんですか？」

㋕「だってさ、みんなすごく応援してくれるんだもん。好き好き♡」

「4月号のザ・トーク・バトル『デジタル・コミックに望むもの』あてに、ハガキを出したと思うんですけど、そちらに届いてませんでしたか？3枚しかお便りが来なかった事実より、着いてないなんて、悲しくなっちゃうよ～」

（福島県 桜桃太郎 No.45）

㊀「てゆーお便りが来てるんですけど」

㋕「おほほ。残念ねえ。

（宮城県　佐川たけし　No.24）

㋗「ごめんごめんざます」



（山梨県　間ともみ　No.80）➡

㋗「お便りと両方採用なんだけどさ、でもこんなにきれいだと載せちゃうわよね」

きっと、お便りのメ切日に間に合わなかったのね。」

㊀「郵便事故ってこともありますしね」

㋕「嫌ってなんかいないわよ。反対にお姉さんが愛して・あ・げ・る♡」

「とりあえずあと10年はお付き合いさせてもらうのでよろしゅうに。PSでも、『ムーンライトレディ』みたいなミスはなくせるようにしようね」

（北九州市　大場弘学　No.74）

㋕「おほほほほ、4月号のあれね」

㊀「笑いごとじゃすまなかったんですよお…NECさんごめんなさい」



爆裂人気第5回！

☞ばい　押田J.O

とゆーわけで、押田先生は大好きなゲームをする暇が全然ないぞ！もちろん、もっと好きなボディ・ビルだって、行ってる暇なんかあるわけがない。だけど、風雲波浪の超絶人気連載第5話！



おたよりコーナーだよ!!



(山梨県 間ともみ No.80)
㋘「3枚目。超ラッキー♡」

「短刀直入に聞きます。Huカードの『メガ』ってなんですか?それとビットって何ですか?おしえてください」(岡山県 みかん星人 No.37)

㋘「そういえばさあ、この本が出るのって、ちょうど連休くらいじゃない?ミヨ、あんた女子高生だけど、旅行とか行くの?」

㋯「……ケロリーヌさ〜ん、質問に応えてあげてくださいよ」

㋘「え、あ、そうね。でもな、こんな簡単なこと聞かれちゃってもな、真面目に応えるのって照れるしさ」

㋯「……知らないんじゃないですか?」

㋘「なんですって、キイ〜!バカにしないで!あたしだって大学卒業してるんだから!」

㋯「どこの大学ですか?」

㋘「藤女子短期大学もにょもにょ科」

㋯「……知らない」

㋘「なによ!さっきのこと、まだ根に持ってるんでしょ。ふんだ。ボインボイン」

㋯「あ……グスン……読者のみなさん、ケロリーヌさん知らないみたいだから、かわりに教えてあげてほしいの……シクシク」



(兵庫県 七弦琴語 No.91)
㋯「ちょっと照れます」

㋘「なによ!知ってるっていってるじゃない。知ってるけど、今日はちょっと都合が悪いだけなんだから。なにさ、ペッタンペタペタ、お餅つき」

㋯「う……シクシク」

「最近、自分が燃えるようなゲームがない!『天外Ⅱ』のような深い感動のあるゲームがPCになくなって来ているぞ!」(鳥取県 こっとん^2 No.3)

㋘「そういえばさあ、あたし、この前、用事でレッド・カンパニーに行ったのね。ちょうど就職シーズンだったから、レッドで働きたいって電話がいっぱい来てたなあ」

㋯「グッスン、そんなにいっぱい来てたんですか?」



㋘「編集長がお気に入りなのよ、このハガキ。いいながら、載せろ載せろっていってるんだから」もうウハウハ

㋘「すごいすごい。数えたわけじゃないけど、2万本は来てたわね。みんな『天外Ⅱ』みたいなゲーム造りたいのよね」

㋯「…………」

㋘「なによ、その疑いの目は」

㋯「絶対、2万本来てたんでしょうね?」

㋘「来てたわよ。就職受付用に電話オペレーターの人が20人くらいいたもんね」

㋯「……ケロリーヌさんがいうとなんでも嘘っぽいんだもん」

「この前、初めて友達とマージャンやったんですよ。そしたらなんと1人勝ち。あまり勝ちすぎてもまずいと思って気を抜いても、すぐにいいパイが来るんです。実は生まれる前は雀士だったりして」(北海道 合田裕司 No.75)

(苑)「ヴァージン・ラックというやつじゃな」

㋘「ああっ!死んだはずの苑山じいさんの姿が見える!あたし、霊視のできる超能力者なんだわ!」



(大阪府 NON No.70)
㋘「いい女っていってほしいわ」

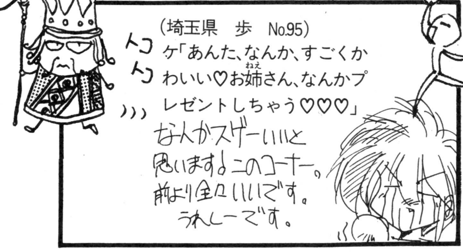
㋯「……あたしにだって見えます」

㋘「じゃあ、ミヨも超能力者ね。合田くん、あんたも仲間よ。3人そろって、宇宙の敵と戦いましょう!」

㋯「……そんなお便り来てましたっけね」

㋘「まあね、オホホホホ。そういえば、みんな、コーナー・タイトル変更に応募してくれて、ありがとうね。発表は来月だけど、あたしは『ケロリーヌ斎藤とゆかいな仲間たち』(大阪府ゲララ No.14)がお気に入りだわ」

㋯「わたしは、えっと『みんなでカンパニー』(千葉県 九城勇樹 No.76)がいいかなあとか思いますけど」



(埼玉県 歩 No.95)
ケ「あんた、なんか、すごくかわいい♡お姉さん、なんかプレゼントしちゃう♡♡♡」



⬆初登場、ごひいきのメンバー、Nちゃんだ!!デザインやってくれてるんだぞ。すごいだろう。



(大阪府 ブルーリッジ No.92)



(兵庫県 大爆発森木水 No.93)



(宮城県 DRAGON No.94)



(埼玉県 歩 No.95)



(岐阜県 水原ゆうき No.96)



(千葉県 九城勇樹 No.76)

㋘「あんたたち、イラストありがとうね。お姉さん、うれしくって感動。『オリキャラ天国』にも送ってきてほしいわ。お姉さんからのお願い、うっふん♡」

THE TALK BATTLE!!

今月のお題

Hなギャルゲーについてどう思う？

㊂「ケロリーヌさん、あたし、このさいだからいってておこうと思います」
㋗「まあ、なにかしら？」
㊂「ケロリーヌさんのかっこうって、エッチなギャルゲーどころじゃないと思います。編集部のみんな、まっかになってこまってるじゃないですか」
㋗「まあ、ひらがなばっかり。お姉さん、びっくりしちゃった」
㊂「…そんなこといってるんじゃないのに」

「少し前まではHなだけで、ゲームとしてはつまらないと思っていましたが、今のゲームはなかなかいいですね。でも、遊んだ後がすごくむなしいです。ゲームの中ではうはうはでうひひなのに現実は……。でも、そのうち、女性用Hゲームなんかが出てきたらびっくりですね」　（長野県　カウ　No.78）

「いくらかわいい女の子が出てきても、クソゲーでは売れないだろうし。買い手はゲームを買うのだ」（福島県　ATUSHI　No.58）

「PCはどんどんオタク化しているが、別に犯罪につながるわけないし、Hゲームでソフトのレベルがあがっていると思う」
（香川県　花札大将　No.79）

㊂「ゲームとしてできがいいなら、別に構わないってお便りですよね」
㋗「あ、女性用Hゲームほしいほしい」
㊂「…………軽蔑しちゃお」
㋗「なによお。まだ根に持ってるんだからぁ。わかったわよ、ごめんごめん。もうペッタンとかいわないから、ゆるしてね♡」
㊂「……その……おっぱい持ち上げながらいうのやめてください……ぐっすん」

「すっごくいけないと思う。１番の消費者である子供ができなくなってしまう。あくまで、家庭用ゲームなのだから見直しをしてほしい」
（千葉県　とろろ神　No.39）

「やりたいとは思わないけど、反対はしません。ただ、すみっこで申し訳なさそうに販売＆広告してください」
（山梨県　間ともみ　No.80）

㊂「ユーザーのことを考えると、こーゆー意見も正しいんですよね」
㋗「すみっこってのがかわいい♡」

「こういう楽しみもなくっちゃね♡ということで、いいと思うんだけど、あまり乱発はしてほしくない。たくさんあるとありがたみがないし（Hはほどよい〝うしろめたさ〟があるのがイイ）」　（香川県　みかん　No.87）

「PCじゃ限界があるし。まー、もっとバシバシHさせろってことですか。あ、でもパッケージHっぽくされるとハズかしくって買えなくなるので、それだけはかんべん」
（高崎市　18歳の女の子　No.82）

㊂「ふたりとも18歳で女の子なのに意見が違っていいですよね」
㋗「よ～し、この偶然を機会にして、あんたたち文通しなさい。それでゆるされない女同士の愛に目覚めたら、トンガへ……」
㊂「……もういいです」

「Hゲームがなぜいけないのか、『教育上問題がある』とか『倫理的にまずい』では納得がいかない。（中略）『人口爆発』を抑制するために、性に関する事を封印しているのだ」
（京都市　フレア　No.83）

㊎「考え方は正しいが、それ以前に『文化と性』の関わりの方が重要ぢゃと思うぞ」
㋗「ああっ死者の声が聞こえる！」
㊂「…………」



（岩手県　胡弓　No.97）
㊎「かわいいのう。チュッ」

（宮崎県 TOUTETU No.98）➡
㋗「趣味いいじゃん♡」



次回のお題はSTGの未来に望むものだ!!

以前のような盛り上がりはなくなったものの、まだまだSTGは熱いわ。コットンや超兄貴なんていいよね!!さあ、これからみんな、どんなSTGをやってみたい？

〆切5/20消印有効





あて先
〒162 東京都新宿区新小川町１の14NAOビル
㈱PCエンジン編集部
「ごひいきNW」各コーナー係

PRESENT

右ページプレゼントの応募に関して、下記のアンケートにお答え下さい。お答えになった方の中から抽選でP131の賞品をプレゼントさせて頂きます。欲しい賞品名を付属ハガキ表面に記入し、下記のアンケートに答えてお送り下さい。締切は5月15日です。発表は、7月号(5月29日発売)誌上にて発表させて頂きます。

記入方法

アンケートハガキの裏面のマークシート欄には、以下の質問について該当する番号の枠内を濃い鉛筆できれいに塗りつぶして下さい。ハガキに書かれた内容は、本誌に掲載させて頂くことがあります。

良い例

悪い例

アンケート項目

Q1. 面白かった記事(複数回答可)
1.イースⅣ　2.ストⅡダッシュ　3.ブルーフォレスト神話　4.ぷるぷるファンクラブ　5.メディアミックスインフォメーション　6.小説M　7.超女王様伝説　8.悪魔のゲームデザイン　9.裏技の達人　10.ザナドゥハウス　11.角川夢の島　12.コミックロードス島戦記　13.ロードス島商店　14.PCIA　15.㊙アイドル　16.アーケード専科　17.桃太郎かわら版　18.ユグドラシルの紋章　19.コミックイース太陽の仮面　20.エステリアの広場から　21.ごひいきネットワーク　22.読者プレゼント　23.裏ゲームソフト事情　24.コミック正義の妖精繁盛記　25.PC移植市況月報　26.ヒットチャート　27.新作ダービー　28.タイムスケジュール　29.REX恐竜物語スペシャル　30.付録1ストⅡダッシュ全キャラクター完全技BOOK　31.付録2ストⅡダッシュ特大ポスター　32.A列車Ⅲ編集長おすすめ経営ガイド

Q2. つまらなかった記事(複数回答可)
Q1.の項目よりお選び下さい。

Q3. ㊙PCエンジンを毎号買っていますか?
1.毎月　2.時々　3.初めて

Q4. 遊び終わったPCエンジンソフトは、どうしていますか?
1.そのまま持っている　2.友だちに貸す　3.中古店に売る　4.その他

Q5. 表紙についてどう思いますか?
1.すごく良い　2.良い　3.普通　4.あまり良くない　5.良くない

Q6. CD-ROM²、スーパーシステムカードまたは、DUO、DUO-Rを持っていますか?(いずれか1つを選択して下さい)
旧ROM²を
1.持っている　2.買う予定がある
スーパーROM²を
3.持っている　4.買う予定がある
スーパーシステムカードを
5.持っている　6.買う予定がある
DUOを
7.持っている　8.買う予定がある
DUO-Rを
9.持っている　10.買う予定がある
11.全ていらない

Q7. ゲームタイトルのコミックとオリジナルコミックとどちらが好きですか?
1.ゲームタイトルのコミック
2.オリジナルコミック

Q8. 年齢
記入方法：例えば、16歳の場合、10の位と書かれたマークシート部分の「1」を塗りつぶし、1の位と書かれたマークシート部分の「6」を塗りつぶして下さい。
記入例：年齢が16歳の時
10の位
●②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩
1の位
①②③④⑤●⑦⑧⑨⑩

Q9. 職業
1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.短大生　5.専門学校生　6.予備校生　7.大学・大学院　8.コンピュータ技術者　9.事務職　10.営業・販売職　11.技術者　12.自営業　13.教職　14.その他

Q10. 性別
1.男性　2.女性

Q11. P169でやってみたいゲームを2つ書いて下さい。

Q12. 今まで発売されたPCエンジンソフトの中で好きなものを1つ書いて下さい。

Q13. 最近TVゲーム以外に熱中していることは何ですか。具体的に書いて下さい。



CDバトラー当選者発表

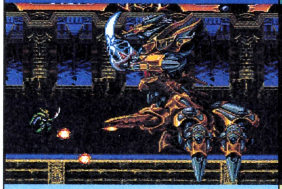
4月号で募集した『CDバトラー』当選者の発表だ! 約1000通近くの応募があり、意外な読者の人気に戸惑いながら当選者の選抜、抽選が行われた。その中から輝かしく当選した方々は、右の方たちだ。おめでとうございます。当選者の名前の方は、以下敬称を略させていただきます。

秋田県	村松智哉	富山県	本林直樹
福島県	吉田重英	愛知県	服部克人
埼玉県	佐藤友和	大阪府	福島純一
東京都	臼田陽介	大阪府	梶川雄一郎
東京都	永妻研一	兵庫県	真野忠義
千葉県	川邉正浩	兵庫県	尾西勲
埼玉県	土澤龍也	山口県	茂木倫教
神奈川県	佐藤真	山口県	岡部順二
栃木県	松本真一	佐賀県	中島計一
長野県	遠山勇人	福岡県	近藤一也

120本ソフトプレゼント

さぁ、さぁ、やってまいりました。今月もどどっとソフトをプレゼントしちゃうよ。君の欲しいソフトは、今回あるかな？ 左ページのアンケートの答を付属のアンケート葉書に書いて送るだけ！ アンケートに答えてソフトをもらおう！

ウィンズ・オブ・サンダー



超ド派手シューティング。ファンタジー要素を盛り込んだ新しいタイプのシューティングだ。12名。

CAL II



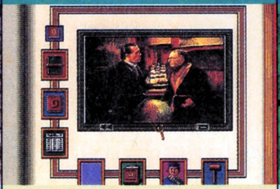
美少女キャラたちがワンサカ登場するAVG。主人公の恋人を救い出すことはできるかな？ 12名。

クイズ・キャラバン カルトQ



テレビで好評だったあの『カルトQ』がPCエンジンで手軽に楽しめるぞ！ 12名。

シャーロック・ホームズの探偵講座 II



ロンドンを舞台にした推理AVG。さて、君はホームズの推理を越えられるかな？ 12名。

Jリーグ グレイテストイレブン



今人気の高い『Jリーグサッカー』。自分の好きなチームが自分の手でプレイできるぞ。12名。

スナッチャー



人気の高いサイバーパンクAVG。本格的なサイバーパンクの世界の設定の緻密さに感嘆。12名。

TVスポーツ アイスホッケー



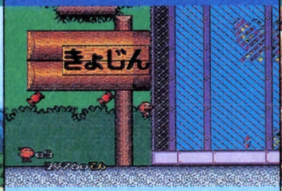
最大5人で楽しめる多人数参加型のスポーツゲーム。友達と対戦もできるぞ！ 12名。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II



イセルハーサを舞台にしたファンタジーRPG。セリオスの息子、アトラスが活躍する物語。12名。

PC原人3



大容量でビックになった。前作よりも更にパワーアップして帰ってきたアクションゲーム。12名。

フィーンドハンター



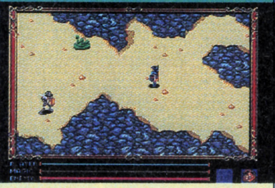
古代の魔物がこの世に現れた。さぁ、君がフィーンドハンターになり、魔物たちを倒せ！ 12名。

ヴァリス Tシャツ



ロングランの人気を誇るヴァリス。そのヴァリス、キャラクター付きTシャツ。4名。

サークI・II プロモーションビデオ



人気A・RPGのサークI・IIの非売品プロモーションビデオ。4名。

天使の詩 II プロモーションビデオ



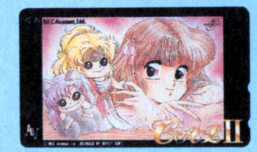
本格RPG天使の詩IIの非売品プロモーションビデオ。2名。

天使の詩 II テレカ



天使の詩II、テレホンカード。10名。

CAL II テレカ



あの人気AVGのテレホンカード。5名。

game

うっとおしい梅雨が近づいてきたけど、ゲーム



声優さんの配役がついに公開

㊗PCエンジン game scene 01

天外魔境 風雲カブキ伝

カブキのもうひとつの楽しみともいえる、声優さんの配役が明らかになったぞ。今回はなんと歌のシーンもあるのだ。

ハドソン / 7月10日発売予定 / 7800円 / RPG

町はいろいろと便利な所だ

京都内部一挙公開



➡いよいよ全体図が明らかに。北座、南座はもう知っているね。

さあ、京都の全体図が左の写真。町の中には買い物ができるどころじゃなく、便利な預り所や、冒険の途中でちょっと楽しめるサブゲームも用意されているのだ。でも、あまり夢中になりすぎると痛い目に会うかもね!!



←預り所

⬅ここが便利な預り所。ひとりで持てるアイテムにはどうしても数に制限があるからね。

サブゲームもあるぞ

➡次に出る数字が親より大きければ勝ち。単純だがそれだけ燃える。





⬅運良く勝つことができたけど、こればかりじゃ話は進まないぞ。

ギャンブルはほどほどに

ガープ直属の部下4人によるミュージカルシーン!?

黄金のカンビエ



永井一郎



この歌は別な歌詞で歌ったら、完全にオペラのものですね。エゲツない歌詞に、甘いメロディ。最後の歌い上げるところが一番辛かったですね。愛される悪い奴。期待して下さい。

満月のウンギエ



山寺宏一

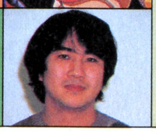


すごくぜいたくな歌ですね。本当にゲームにこんな歌がはいるんですか？　歌詞とのギャップが面白いですね。力強さを出して歌うのは大変でしたが、ストレス発散になりました。期待できる歌ですよ。

千年のカルネ



松本保典



曲をもらった時、どうしようと思いました。いい曲ですが、同時に難しい。最近真面目な歌を歌ってなかったので、身が引き締まる思いでした。本当に素敵な歌なので、ぜひうっとりと聴いて下さい。

永遠のサングエ



神谷明



フラメンコタッチで、ストレートに歌える歌です。持たれる感情はいろいろでしょうけど、気持ち良く歌っているので、怒らないで雰囲気を楽しんで下さい。また、ぜひ感想をお聞きしたいですね。

家庭用ゲーム機初！ 歌うキャラクターたち

CDゲームといえば大容量がウリになっているけど、それをどう使いこなすかで開発側のセンスもわかるというもの。グラフィックに凝る、サウンドに凝るというのはこれまでにもたくさんあったけれど、なんと担当の声優さんたちがキャラクターに合わせて歌うというのはカブキが初めてじゃないかな。皆さん苦労したようだけど、これは最高だ。

声優さんを、大紹介だ➡

scene

シーンは今月も元気いっぱい。内容充実のソフトがめじろ押しだ！

配役決定、電脳劇人大紹介



おまたせしました。声優さんの配役が固まったのでここで一挙にお知らせしよう。前回でも一部紹介したけど、今回はスペースの許すかぎり多くの声優さんを掲載するぞ。皆さん自分なりのイメージを持って、大切に演じているのがわかると思う。この努力の集大成がカブキになるのだ。

カブキ団十郎役



山口勝平さん



物事をあんまり考えない、威勢の良さと気っぷの良さがカブキの魅力。キャストも豪華、ビジュアルも豪華。

世阿弥役



速水奨さん



世阿弥は、動と静の、静の役です。性格的にはクールで理知的ですね。正体不明のキャラクターです。「ありがとう」の一言にも、人間としての感情を出すのがせつない……といった感じで演じました。

ブッシュ富士山役



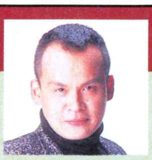
塩屋翼さん



キャラクターの個性が光ってる、という印象です。若ノ花に似ている気がしました。だから、相撲取りっぽくと思ったんですけど、人の良さがにじみでる風に演じました。

天外Ⅱのパーティーメンバーも登場だ

極楽太郎役



赤星昇一郎さん



極楽は、自分自身に近い役だと思います。人情を表すのに苦労しました。「千代さんのメシ」というセリフがあるんです。これはⅡの最後のシーンで使われたものでもあるんですが、あのシーンを思い出してもらえるように大事に話しました。Ⅱは自分でクリアしました。

卍丸役



伊倉一寿さん

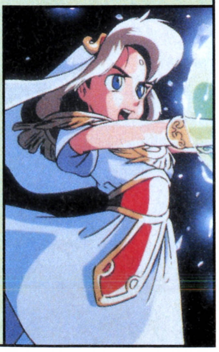


一言でいうとスゴイですよ。カブキのパワーが。ゲームもここまで変わったんだな、って思いました。Ⅱで主役だった卍丸はほんの少ししかセリフがなかったんですよね。だけど今回は全然多いんです。卍丸の声、楽しみにしてて下さい。広井さん次はもっと多くしてね。

絹役



井上あずみさん



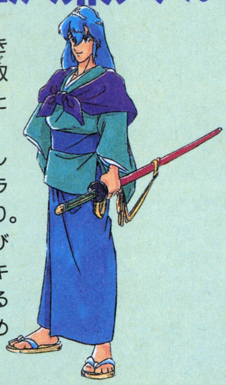
おとなしい女の子が鬼になるっていう役で、すごく難しかったけれど、面白かった役のひとつです。Ⅱのあとで、イベントで「歌のイメージのあずみちゃんより好きだ」と言ってくれたファンの方がいっぱいいて、絹の役やってよかったなと思いました。

なつかしの天外Ⅰのメンバーだ

オロチ丸役



塩沢兼人さん



また天外魔境に登場できて光栄です。いかに気取りまくろうか、ちゃんと気取れているだろうか、と「気取る」ことに徹しました。「ロンドン」を「ランドン」と言ってみたり。ツナデとのカラミが遊び場所になってますね。キャラクター的にくずせる場所でもあるし、楽しめたところでした。

ジライア役



岩田光央さん



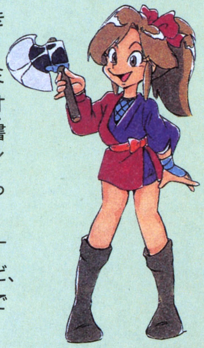
すっとんきょうでテンションが高い、愛すべきジライア！ です。すんなり、ありのままで演じました。ちょっと奥に見える"ジライアの寂しさ"も読み取って下さいね。

広井さん！ ジライアが主人公のゲームも復活させて下さいよ。また、マントーとからませて下さい。

ツナデ役



江森浩子さん

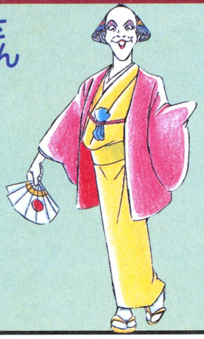


ツナデは、すっごく好きなキャラクターです。Ⅰのときも、三枚目でコミカルな役でした。ビデオでは、4番目に名前が書いてあったので「ヒロイン」になってるのかなって思ってたんですけど、やっぱり三枚目の"ツナデ"でした(笑)。だけど、すごくかわいい女の子ですよ。ね、みなさん。

もう、おなじみの狂言回し 足下兄弟役



矢尾一樹さん

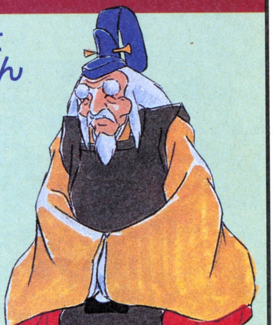


オカマっぽい役なんですけど、楽しく、抵抗なくやっています。新宿2丁目にもよく行きますしね(笑)。ヒーローにはカッコイイとか突き進む使命感がありますけど、この役は好き放題できるって感じです。たぶん今度は私が主役です。題して「足下兄弟の逆襲」です。今回のゲーム中で、足下兄弟の口車にのるかのらないかは、あなた次第だよー。

奈落の底に千年間!? 奈落の神役



久米 明さん



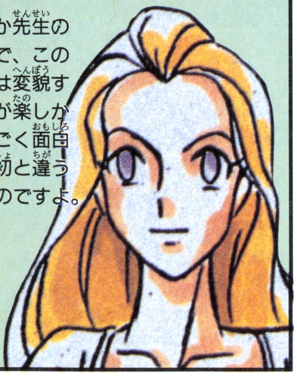
モノモノしくやろうかとも思ったんだけど、飄々としたイメージでやりました。千年もずっと奈落にいたんだから、久々に声を出した感じで演じました。置物が声を出したならこんな感じかな、と楽しみながらやらせてもらいました。

ロンドンの謎の三姉妹たち

ジョイア役



関根明子さん

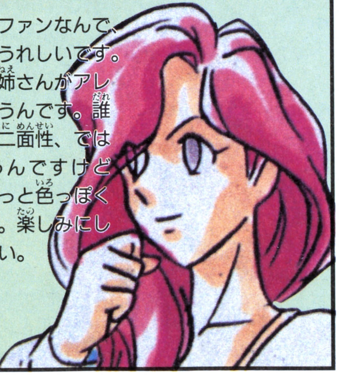


今まで、女神とか先生の役が多かったので、このジョイアの役では変貌するところなんかが楽しかったですね。すごく面白かったです。最初と違う変貌ぶりがみものですよ。

ピエタ役



萩森侚子さん

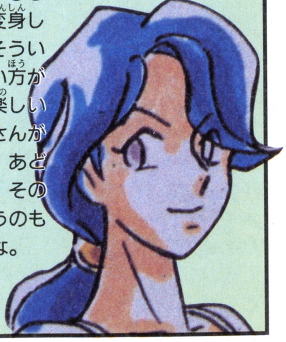


天外魔境のファンなんで、出演できてうれしいです。キレイなお姉さんがアレになっちゃうんです。誰にでもある二面性、ではあると思うんですけど……。ちょっと色っぽくやりました。楽しみにしていて下さい。

イーラ役



中村尚子さん

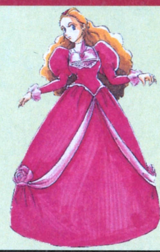


上品な女の子から、〇〇〇〇(まだ秘密)に変身しちゃうんですよ。そういうギャップの大きい方が皆さんにとっても楽しいかな？ 上のお姉さんが色っぽかったので、あどけなく演じました。その後の三姉妹っていうのもあると、うれしいな。

ロンドンの貴族の皆さまだ

プリンセスレイナ役 横山智佐さん





初めての王女様役で緊張しました。録音中「キゼンとした態度でね！」とディレクターさんから何回も念をおされちゃいました。カブキのギャグをものともせず、“キゼンとした態度”をとり続けるのは至難のワザでしたよ(笑)。

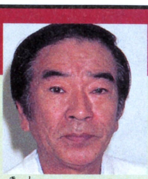
ゴート男爵役 家弓家正さん

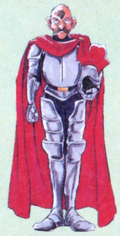




カタキ役は主役より二枚目、というのがポリシーです。今回はちょっとエッチっぽくと言われました。作品づくりは作曲と同じなんですよ。主役と同じに譜をつくり、ワキがシャープを入れるといった感じ。プリンセスを口説くシーンはみものですよ。

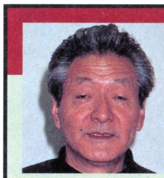
聖騎士アレックス役 小林清志さん





騎士としてのハードなイメージというよりも、やさしさを持って演じました。プレイする皆さんには、そのやさしさのどこかに、男の力強さとじじいの色気というものがあるということを感じとって欲しいですね。

ジョーンズ博士役 青野 武さん





価値観はお金ではなく、その人がどのような生き方をしているかが大切なんだ、と教えてくれる役だと思います。飲んだくれだけど、いくつになっても夢を追いかけている人だと感じで欲しいです。

録音監督 渡辺 淳さん



今まで何本か、ゲームの録音監督をやりましたが、さすがに天外魔境ですね。メンバーがすごい。役者さんとキャラクター表を見て、「カブキ伝」のイメージがつかめました。みんなハマリ役だと思います。録音していて楽しかったです。声優さんも楽しんで演じていましたし、きっと面白いゲームだと確信しています。実際のキャラクターの動きにも注目です(よく動きますよ)。世阿弥、足下兄弟、奈落の神などのワキのキャラクターに御注目!! 行き詰まって何度も同じ所で同じセリフを聞いても、めげないで頑張って下さい。声優さんも頑張りました。発売をお楽しみに。



➡ミュージカルシーンが楽しみだネ!!



➡あいかわらずギャグのセンスもさえている。



⬆紹介した声優さん以外にも、矢田耕司さん、富沢美智恵さん、高山みなみさん、千葉繁さんなど、豪華メンバーが。

カブキ伝の凄い音はこれで聴け!!

ハドソン by BOSE 専用スピーカー登場

●一流メーカーが贈る、最高の音声環境

スピーカーの製造メーカーとして有名なBOSEとハドソンが、協力してスピーカーを開発。その名も『ハドソン by BOSE』。BOSE独自の重低音再生理論に基づいたウーファーシステムにより、コンパクトながら大迫力のサウンド再生が可能。内部にはスピーカー専用のアンプを装備しているので、他に特殊な機材を必要とせず、いつも理想の状態で音声を出力する。

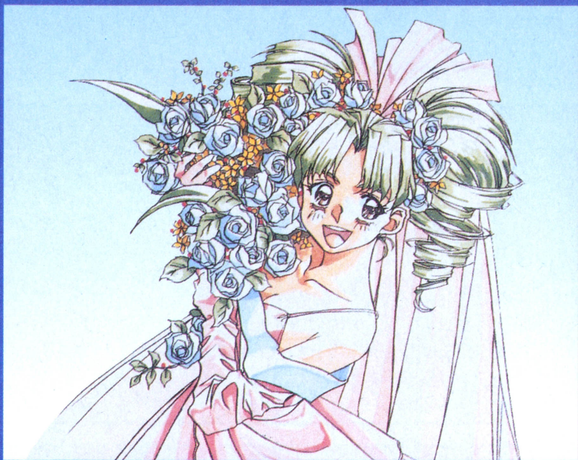
もちろんハドソンが協力していることからもわかるように、ゲームの音声を聴くには最高のシステムだ。

このシステムを使えば『風雲カブキ伝』のサウンドもさらにパワーアップ。今回紹介したミュージカルシーンも十二分に堪能できるのだ!!

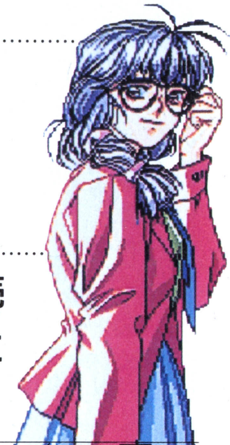
接続はとても簡単。ROM本体と音声ケーブルで直接つなげられるので、機械が苦手でも楽に接続できる。カブキ伝を120％楽しむなら、ぜひ欲しいアイテムだぞ。



⬆ゲームとスピーカーの素敵な関係。ハドソンとBOSEのジョイントは、PCエンジンの音楽シーンに新たな1ページを刻む。



さて、新米教師が着任したが……

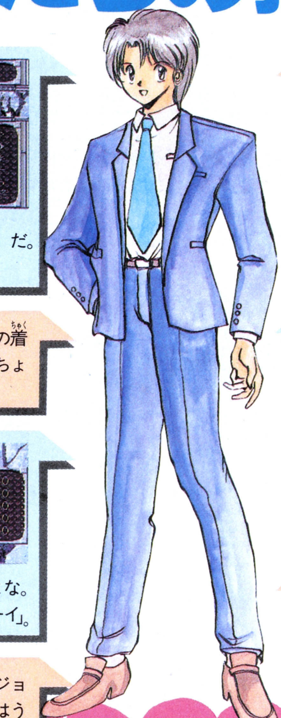


卒業 グラデュエーション

前人気が絶好調の『卒業』。発売まで待てないという人のために今回は4ページ紹介だ！

NECアベニュー／夏発売予定／7800円／SLG

私が君たちの担任だ！ヨロシクっ！



名前

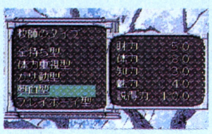


私の名前は「ねっけつ」だ。1年間ヨロシクな！

性別

当然男だ！ 女子校への着任が決まったときは、ちょっと嬉しかったかな。

タイプ

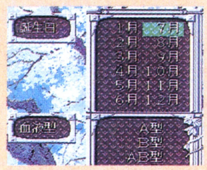


「ねっけつ」タイプだよな。気分的には「プレーボーイ」。

趣味

そうだなぁ！ 早朝のジョギングかな。朝の空気はうまいぞぉ。一緒に走るか？

誕生日



生まれたのは7月。夏の暑い日に生まれたんだっ！

血液型

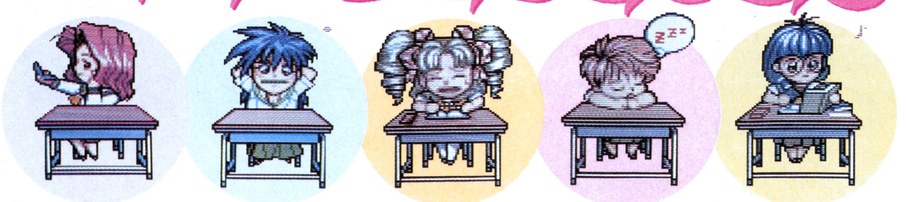


ちょっと感情にムラのある「AB型」。貴重だろ？

抱負

生徒諸君、私が来たからにはもう安心だ。君達は卒業できたも同然だな。俺にだまってついてこい～！

よろしくお願いしまーす！



先生は決まったが……彼女たちは無事卒業できるのか？

新学期がスタート。今年、教育大学を卒業して晴れて教師となった「ねっけつ先生」は、私立清華女子高等学校の3年B組の担任に決まった。やるきはありそうだが、からまわりしそうな予感がしている。かなり不安……。彼女たちはまっとうな高校生活をおくれるのだろうか？ （ねっけつ先生は、実際のゲームには登場しません）



⬅君は先生となって5人の生徒を卒業させなければならない。が、生徒たちは実に個性的。うまく指導しないとたちまちに成績が下がってしまうぞ。

この娘がかわいい？

ねっけつ先生談：初めて教壇に立ったときの印象は、「なんて、かわいい娘たちがいるんだろうって」感じましたね。特に加藤君は元気がありそうでいいなぁ ハッ！ いかんいかん教師たるもの公平でなければ！

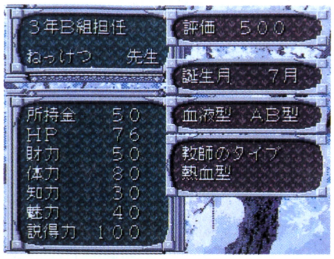


⬅この娘が加藤美夏。ねっけつ先生のお気に入りのようだが？ 5人の魅力的な生徒が君を待っている！

自分を知り、生徒を知ることが大切だっ！

やっぱり自分をしらないと生徒を教えられないぞっ！

★教師パラメーター



➡先生のステータス画面。各種のパラメーターがあるぞ！

それでは、各パラメーターを紹介しよう。

所持金：現在、持っているお金の額。

HP：この数値が0になると病気になる。

財力：先生の毎月の給料の額。

体力：HPの最大値。休日の運動で上がる。

知力：賢さ。休日の勉強で上がる。

魅力：見た目の印象。ルックス。

説得力：個人面談の結果に影響する。

★生徒パラメーター

5人のキャラクターにも細かくパラメーターが振り分けられている。

HP：教師と同じく、体調を表す。やはり低すぎると病気になる。

体力：最大HPを表示。「しつけ」のコマンドの「体操」で上げることができる。

人気：生徒が先生にどれだけ好意を示しているかを表示。

品位：この数値が高いと「タカビー」に、低いと「不良」になる。

魅力：キャラクターの恋愛感情に影響して、あまりにと低いと「失恋」などをおこす。

基礎・語学・記憶：この3つのパラメーターは、学力を表示。当然高いほうが成績は良く、生徒の将来に大きく影響を及ぼすパラメーターだ。「授業」や休日の「補習」で上がる。



学級委員・加藤美夏



こんにちは／「私たちにとって最後の1年だけど先生は最初の1年なんですよね。悔いを残さず頑張りましょう。

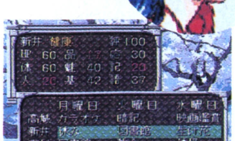
いよいよ授業開始！ まずやることは？

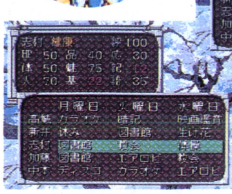
まずは5人を見て誰にしようかな？

ゲームの基本は、各生徒の不得意とするパラメーターを上げることにある。各キャラクターが自分で組むスケジュールが適切かどうか見極めるのが先生の役目なのだ。ただし、1度に指導できるキャラクターは1人だけ。だから、シビアな選択を迫られることになるぞ！



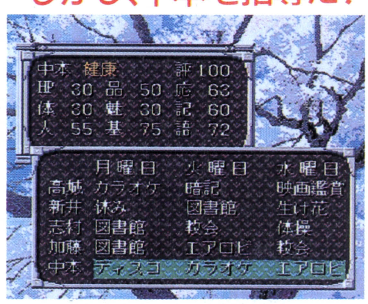






⬆5人の生徒のステータスを見ると…。新井と志村に赤いパラメーターがあるけど、指導できるのは1人だけ。

しかし、中本を指導だ！



➡しかし、ここはあえてスケジュールの組み方の悪い中本を指導！

最終目標は、5人の生徒を無事に卒業させることはもちろんだが、よりよい大学に進学させてあげることだと思う（ちょっと弱気）。エンディングはいろんな絵が用意されているぞ。

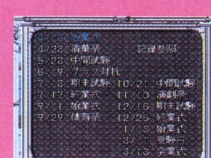


その結果

⬅中本のスケジュールを変えた結果、パラメーターがアップ！教師たるもの常に生徒のことを考えなければならないのだ。

清華高校は♡ ♡イベント盛りだくさん！

ねっけつ先生談：女の子のたくさんいるイベントは心がトキメキますねぇ（おやじ）。男子高校へ赴任にならなくて良かったと思いますよ（果して本当にそうなのかな？）。



⬅これが清華高校のイベント一覧だ。だけど試験だけはイヤだなぁ。



➡イベントの1つの「清華祭」。全校あげての演劇大会だ。

卒業 Graduation

卒業 Graduation 5人の生徒は個性的!?

タイプ別指導の前に基本教育のコマンドを紹介！

ここでは、各コマンドの説明をするぞ！

授　業

作　文：語学が上がる。品位などが下がる。

暗　記：記憶が上がる。魅力などが下がる。

問題集：応用・基礎が上がる。品位・魅力が下がる。

し　つ　け

生け花：品位・魅力が上がる。

体操：体力が上がる。品位・魅力がさがる。

エアロビ：魅力が上がる。品位などが下がる。

そ　の　他

個人面談：やる気を起こさせる。

休ませる：生徒のHPを回復させる。



⬆指導する生徒を決めたら、スケジュールは………。



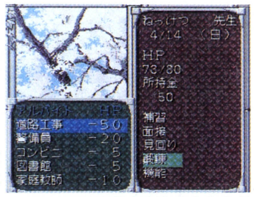
➡授業を選ぶと「作文」「暗記」「問題集」など学力をあげる課題がたくさん。勉強はやっぱり大切だよね？



⬅しつけを選ぶと「生け花」「エアロビ」「体操」といった女らしさの品位や魅力を上げる課題が表れる。

びんぼうな先生は休日も働くのだ！

休日だからといって遊んでばかりではいけないぞ。先生だって勉強しなくてはいけないし、体力だって必要だ。学力が不安な生徒には補習もしなくては……。さらに先立つものはお金。今日はアルバイトでもやろうかな。



➡先生はいつも大忙し！休日返上で働くんだぞ。しかもアルバイトで手にいれたお金は、生徒へのプレゼント代に消えてしまうのだ。お疲れさまです。

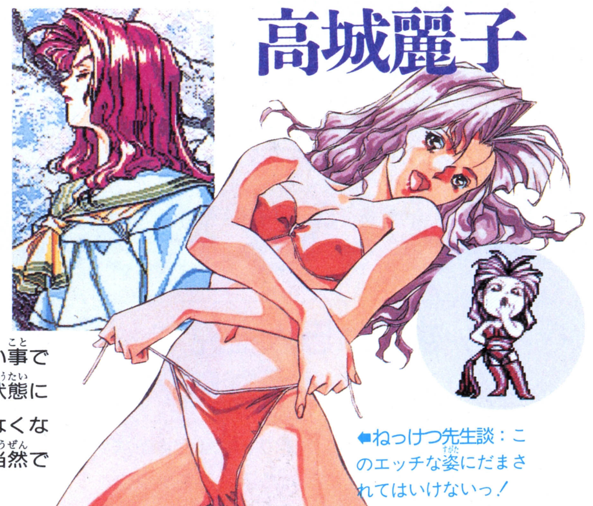
いまをときめくお嬢サマはプライドが非常に高い！

高城麗子

ねっけつ先生談：初めて会ったときは、ドキッとしましたよ。これで高校生なのかって！勉強もそこそこできるし問題ないかなって思っていたらとんでもない大間違い。幼い頃からお金に不自由しなくて、わがままいっぱいで育ったためでしょうね。非常にプライドが高くて、心を開いてくれるまでに時間がかかりましたよ。彼女の信頼を得るために「オルゴール」を買ってプレゼントしたり。彼女にもあげたことないのに笑っちゃいますよね。あと、個人面談でコミニュケーションをとるのもいい方法ですね。基本的に体力や学力にさほど問題はないので、手放しでもいいんじゃないですか？　気をつけるとすれば必要以上に品位を上げない事でしょう。品位が上がると「タカビー」状態になってしまい、いうことを聞いてくれなくなります。すると学力が落ちていくのは当然ですよね。



⬅高城、考え直せ！家出なんていまどきはやらないぞ。先生と一緒に帰ろう。話をきかせてくれっ。なっ！



⬅ねっけつ先生談：このエッチな姿にだまされてはいけないっ！

不良というレッテルをこの娘に貼らせないために！

新井聖美

ねっけつ先生談：見た瞬間、これは「問題児の典型だ！」と思いましたね。だけど、「ここは頑張らなければ！」と思いましたね。そんな私の第１印象は、間違っていたことにきずくまでに時間はかかりませんでした。ネはいい娘ですよ。ただちょっと反抗心とか反発心が強いので誤解を受け易いですが……。

指導に心がけたことは「品位」を上げてあげること、スケジュールの中に「生け花」を組み込んであげると効果的ですね。品位があまりにも下がってしまうと「不良」になってしまうので、常に気をつけたいパラメーターですね。最初のうちは「サボリ」が多いので信頼を得るまでに時間がかかるでしょう。

信頼関係を作ると、「個人面談」で注意をすると言うことを聞いてくれますよ。意外にHPが少ないのであまり無理なスケジュールは押し付けない方がいいでしょうね。

体力は「体操」などでつけてあげるといいでしょう。



⬅オートバイを買ったのか？ いいバイクだな。交通ルールを守って、くれぐれも事故るなよ。



➡ねっけつ先生談：見た目は恐い新井だが、情熱があれば大丈夫っ！

これがタイプ別の指導法だっ!!

まだ分別のわからない子供だからときには厳しく教える！

ねっけつ先生談： 髪の毛にすごく特徴のあるまるでアイドルのような生徒ですね。勉強が苦手なので学力アップが課題の生徒ですが、あまり体力もないですから集中的に勉強を教えるわけにもいかない難しい生徒です。



⬅し、志村ぁ〜！ なんちゅ〜ところでバイトしてるんだ〜。「魅力」が上がりすぎた結果かな？

まず、勉強をさせるための下準備から指導に入った方がいいですね。「体力」が低いとすぐに病気になってしまう。すると学校を休んでしまうので、「体操」をスケジュールに組み込んで体力を上げる。また、「品位」が低いと不良になるので、「生け花」で品位を上げるのがいいですね。

ある程度まで「品位」と「体力」のパラメーターが上がったら、いよいよ勉強です。何から始めようか悩んでしまうくらいに学力が低い。どれから学ばせてもいいと思いますが、効果的な方法として、仲の良い中本とスケジュールを合わせるとうまくいきますね。

この生徒を一流大学へ進学させることができれば教師としての実力が相当ありますね。

志村まみ



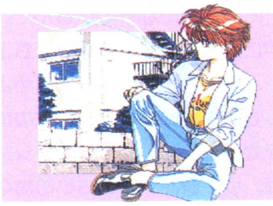
⬆ねっけつ先生談：どうした志村。根性がたりないのか？





いつも元気な加藤だが心の中はとてもフクザツ？

ねっけつ先生談： とても活発で明るい生徒ですね。学級委員を努めるほどの優等生。教師のことも信頼していますし、手のかからない生徒だと思いますよ。運動神経バッグン！ 学力もそこそこあるので、問題は無いように思えます。しかし、手がかからないからといってほったらかしておくと、すぐ不機嫌になってしまうのでパラメーターのチェックは常にしておきたいですね。



⬅加藤どうした？悩みがあるなら先生が聞くぞっ！ くよくよ悩んでいないで体当りでぶつかってこ〜い。

男っぽい性格のためなのか「品位」と「魅力」はそんなに高くないので、注意が必要ですね。魅力が低すぎると失恋騒ぎを起こしてしまいますからね。

効果的な指導は「エアロビ」を課題に取り入れること。これは「体力」と「魅力」の両方を上げることができるので、どんどん実行したいですね。さいわい体力に関しては何の問題もないので、少々の無理は聞きますし指導しやすいですよ。彼女なら大学の進学も問題ないでしょう。



加藤美夏





⬆ねっけつ先生談：今日はやけにイロッポイな？ カゼでもひいたか？

秀才さんはひよわです！ 体力をつけるぞ

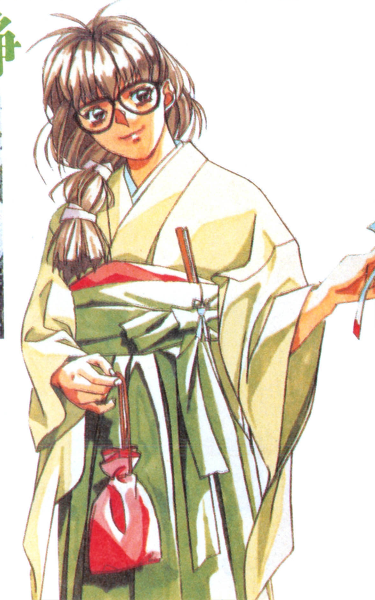
ねっけつ先生談： かなりおとなしい生徒ですよね。学力の面では全然問題ないですが、体力に問題がありますね。生まれつきの病弱のため、ちょっと無理をすれば学校を休みがちになりますね。彼女には勉強よりも、体力をつける事を念頭において、指導するといいでしょう。彼女の場合、体力をつけるからといってあまりハードな運動をするよりも「エアロビ」のような比較的に軽めの運動がおすすめですね。「エアロビ」は「体力」と「魅力」の2つを上げる効果があるので、もともと「魅力」の高くない中本にはもってこいの課題といえるでしょう。



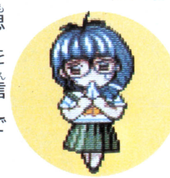
⬅中本っ！ まさかお前が。男と同棲なんて……。絶対にゆるさ〜ん！ いいか、今スグに別れろ〜っ！

学力面ではまったく問題がないので一流大学への進学もさほど難しくないですね。「HP」に注意して体力をあげればいいと思いますよ。この生徒も教師のことを信頼してくれているので、彼女の信頼を裏切らないような努力が必要ですね。

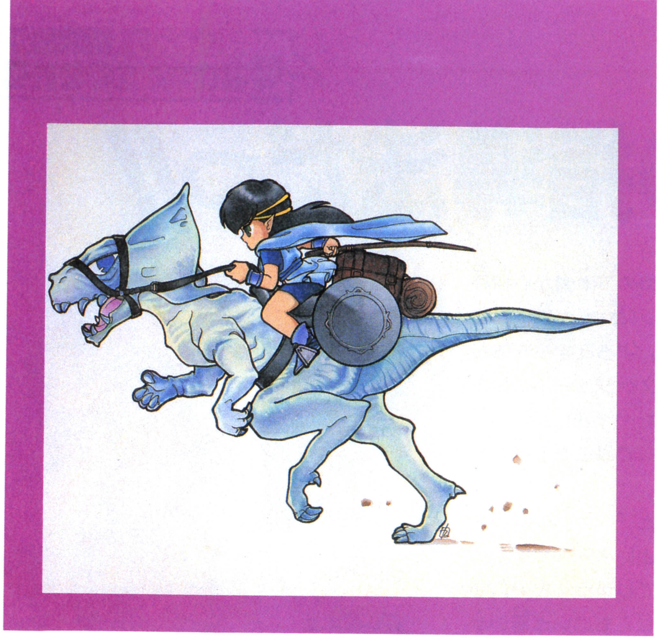
中本静





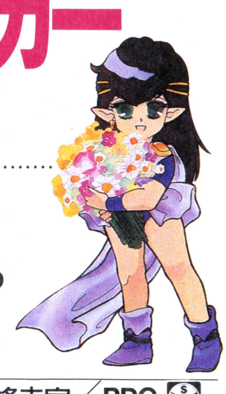


⬆ねっけつ先生談：調子が悪いのなら早退してもいいぞ！



ますます期待がふくらんでいく！

モンスターメーカー 闇の竜騎士



ついにその全貌が現れてきた『モンスターメーカー』。気になる序盤のストーリーを大紹介だ！

NECアベニュー／夏発売予定／価格未定／RPG

今月はシナリオを追ってMMの魅力を徹底解剖！

物語はテレシア大陸の辺境、フェルンド村から始まる…。

主人公ライアは動物やモンスターと仲良くなれる不思議な女の子。ちょうどその日も村の近くの森で、一匹のドラゴンと仲良くなったんだ。友達になったモンスターと一緒に、親友のレイに会いにいったライア。10日に1度、森でレイとの〜んびりすることが大好き。森のシルフ達も寄ってきておしゃべりを楽しんでいた。その時、急にシルフがフェルンドの方を指さして『村が…燃えている…』

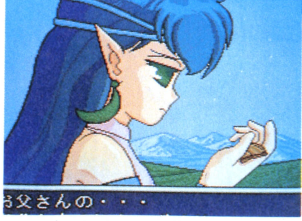


⬆えっ？ いきなりそんな、…私なにも知らないもん！

急いで帰ったライアだが村は盗賊団に襲われ、村人達の態度は一変していた。盗賊団がライアにそっくりだったのだ。



➡村の長老は、ライアにこう教えてくれる『ライアに似ている種族は西のアンドレシアにおる』と。



⬅村を捨てて、旅に出ることを決めたライア。その手にはいつも暖かい、お父さんの温もりが…。

さあ新たな旅のスタート！味方や武器の準備はOK？

長老の話を聞きライアは、アンドレシアに行く事を決意する。けど西の大陸に渡るには、南東にある港町オストリカまでいかなければならない。とりあえず手始めに東隣の村、ラスカームを目指したライアは、途中モスバドルの森で初めての仲間と出会う事になる。



⬆ぼくウルチ。ぼくがライアちゃんを助けるんだゾ。

ライアの初めての仲間はコボルトの子供、ウルチだ。森の精霊たちもライア達の味方。アイテムを渡してくれるぞ。

モスバドルの森を抜けるとすぐに見えてくる村がラスカームだ。この村に住んでいる親友レイにしばしの別れを告げるライア。レイはライアとの別れる際に、父の形見でもある魔法防御のリングをくれるぞ。次に目指す場所はラスカームの東にある鍾乳洞だ！ と意気込んで鍾乳洞についたはいいが、どうやら様子がヘン。聞いてみるとこの山頂はアースドラゴンによって、塞がれているらしい。



⬅大事な取り引きと言ってもねぇ。へっ？あなた商人なの？1000ダルトで竜退治してきてくれ？



⬅結局、退治に行くことになったライア。でも気が乗らないなぁ。



➡でたっ、ドラゴン！何か宝物をくれるって。ドキドキワクワク。

山道を越えて、さらに東に行った所にテレシア大陸最大の城レオスリックが眼前に広がる。ここは城と町が1つになっているんだ。でもまだ城の中には入れてもらえない。ちょっとがっかり。とりあえず町で装備を固めよう。そうこうして町を歩いていると、家の前にすごい行列ができている。ここはテレシア1の人気占い師、ヴィシュナスの占いの館なんだ。ここだけの話このヴィシュナスが、ライアの2人目の仲間。占いによってライアの進むべき道を導いてくれるよ。



⬆なんと長蛇の列！ MMも発売日はこうなると思う。

この町はかなり広いけど隈なくすみずみまで歩いてみよう。ウルチの正体についてのヒントがきける。さぁ共に歩もう！



⬅ヴィシュナスの予言はほぼ100％で当たると言う。2つの力とは、そして世界を覆いつつある闇とは…。

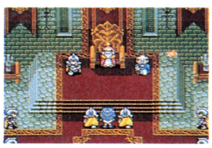
町に都市に広野に…そしてライアは世界を駆けめぐる！

道行くごとに、知識は増える。そして事件も…

レオスリック城のいちばん南の端。山と断崖絶壁に守られた、史上最強の軍事基地、それが要塞都市オーキンだ。当然のごとく通り抜けようとする旅人の、通行チェックが行われている。そんなチェックの真っ最中に、なんとドラゴンの卵がかえってしまうのだ。



⬅こちらこそ始めまして。名前ですか、そうですねカッコイイのをお願いします。たとえば○○○○とか、あとは…。



⬆う〜ん、やっぱり理由ありなんだろうなぁ。



⬆あら、そういう訳だったのね。ここはまかせて！

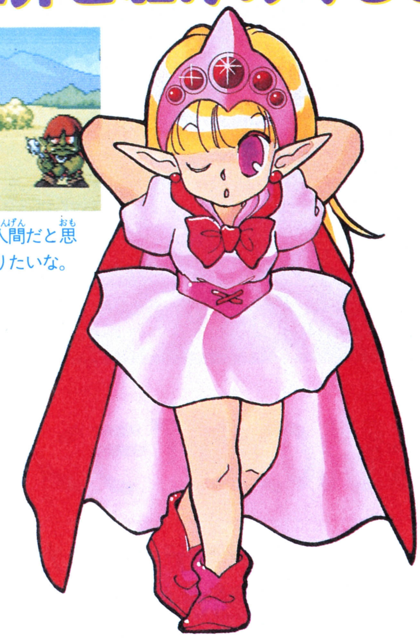
もう要塞はハチの巣をつついたような大騒ぎ！　ライアたちはとらえられ、責任者の前に出されてしまう。そこであったソゴールドは、ライアに罪は無いと認めてくれる。その代わりに北の城デリウスを、調べてきて欲しいと言ってくる。

北の小城デリウスにはユリーシカの恋人マリオンがいるはずなのだが…。よし！　それじゃ一肌脱ごうじゃないの。おっとその前に情報収集は忘れずにね。武器・防具もできるだけ買いそろえておいた方がベストだよ！

最北端の小さな城、デリウス。実はモンスターの巣喰う廃城だった。しかしなぜレオスリックが統括している城なのに、こうなってしまったのか？　ここにくる前にゴブリンを倒したら人間の姿に戻ったんだ。もしや何か関係しているのでは…。



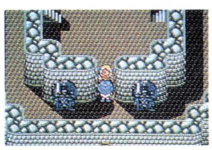
⬆この3人組も元は人間だと思うと、何とかしてやりたいな。



どうやらこのゴブリンたちの親玉、ゴブリンナイトを倒せばもとに戻るみたいだけど…、えっ、どこにいるかって？　その答えは城の中央だ。一目散に進め！

な、なんとマリオンはゴブリンナイトよりも、恐ろしい怪物になっているらしいぞ!!　しかも倒すには『キマイラの涙』が必要だときている。その持ち主は世界に8人しかいない、モンスターメーカーの1人、ガーラだ。

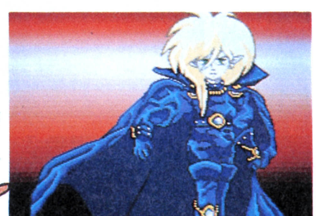
ガーラの住んでいる塔は今まで旅をしてきた方向とはまるっきり逆。場所はフェルンドの西に位置している。ガーラに会い、ガーラの試練、邪神像との戦いに勝ってアイテム『キマイラの涙』を入手しよう。ここで負けているようなら、マリオンには勝てないぞ。もし負けたなら1、2レベルをあげて再挑戦だ。



⬆これが例の『キマイラの涙』。はやく手にしたいっ。

手にしたら早速デリウス城にいそげ。マリオンは城の1番奥に陣取っているぞ。世界を包む闇の一部が今明らかになる！

➡デリウス城で会うことのできる謎の美青年ウォーケン！　ライアの味方か、敵なのか。

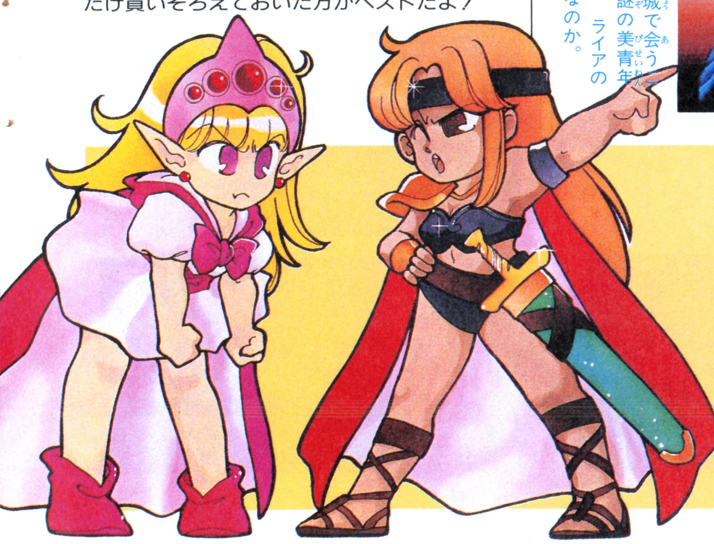


フィールドマップへ再び。謎は次々に解けて行く…

テレシア大陸での冒険は終わり、一行は港町エリクセルへ出向く。この町ではエルフの森、エルシングからやってきたロリエーンと出会うんだけど、なんだか様子がヘンだぞ。猫使いのシャットと何やら言い合っているようだ。その原因は巨大ネコのアッサムを巡ってのことらしい。…そしてなにもワケが判らないまま、ライアは戦闘シーンに突入！

➡この2人に勝たないとロリエーンは仲間になってくれない。なおアッサムはNPCとなり、召喚可能。





そして、ライア率いるパーティは、いざ、オストリカから船旅にでる！

ライアたちはこれから、アンドレシア大陸を目差して進んでいく訳だけど今月はここまで。来月も新情報が入り次第、ドンドン紹介していくつもりなので楽しみに待っててね。まだホントにゲームのさわりの部分しか伝えてないんだけど、ストーリーの流れは解ってくれたかな。人気の高いルフィーアやディアーネはいつ登場するんだ？　と、おしかりの意見もありましょうが、ご了承ください。プレイした感想は、グラフィックはとことん書き込んであると言う印象をうけた。これなら誰も文句はいわないだろう。あと夏休み中に発売して！

悪の野望をぜったいに許すな!!

ラングリッサー
～光輝の末裔～



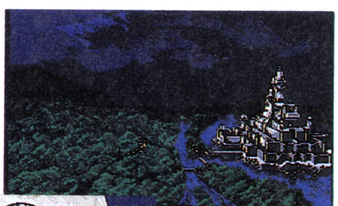
いよいよ始まる光と闇の戦い！　そこで今月は、冒頭のストーリーと実際の戦闘のツボをちょっとだけ公開しちゃうぞ!!

メサイヤ ／8月上旬発売予定／ 7900円 ／ SLG

伝説の剣「ラングリッサー」に悪の魔の手が迫る!!

悪の皇帝ディゴスが遂に動き始めた!!

手にした者に無限の力を与えると言われている伝説の剣「ラングリッサー」。かねてより世界征服の野望を抱いていたダルシス帝国の皇帝ディゴスがそれを見逃すはずはなかった。彼は軍勢を率いて「ラングリッサー」を守るバルディア王国に侵攻を開始したのだ!!


➡夜の闇の中、そうとは知らずにひっそりとたたずむバルディア城。


⬅満月をバックに、部隊に攻撃開始を命じる皇帝ディゴス。


➡呪文を唱える魔導士の手から光球が飛び出し、そして…


⬅轟音と共に炸裂!! 激しく燃え上がる炎の中にクッキリと浮かび上がるバルディア城。


➡それを見て不敵な笑みを浮かべるディゴス。ほんとこいつ悪だよなー、ったく。

一夜明けて、復旧作業もままならないバルディア城に敵襲の報が入る!!　兵士たちが城の修理で疲れ始めたころを狙っての奇襲作戦だ!!　あわただしく反撃の準備を始めるバルディア兵を嘲笑うかのように迫るダルシス軍！



⬅警戒していたとは言え、やはり夜を徹しての作業の最中に忍びよる敵軍を発見するのは至難の技。さすがのジェシカも狼狽するというもんだ。



➡いきなり「逃げろ」などと言い出すイルザック王。おいおいおい、まだ戦いも始まってもいないっつーのにそりゃないんじゃない？



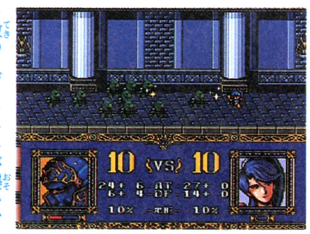
⬅ほーら、やっぱり反対された。まったく、一国の王たる者が縁起でも無いこと言わないでほしいよねぇ。レディンでなくてもビックリするぞ。



➡もしものためとは言え、やけに冷静だよなぁ。ひょっとして、イルザック王はこの日が来るのをあらかじめ予想していたのかもしれないね。



⬅ダルシス軍の侵攻を防ぐべく、戦いが始まった！　何とも頼もしいジェシカの台詞だが、実は彼女が直接戦闘に参加するほど押されているのだ。



➡敵のリザードマンが襲いかかってきた！　元々かなりの強さがある上に、指揮官が優秀な為にますます強くなっている。ピンチだ、ジェシカ！

調子に乗ってどんどん攻め込んでくるダルシス軍に対し、バルディアの旗色はどんどん悪くなって行く。事ここに至ってはさしものレディンも王の言葉に従うほかなく、忠臣のヴォルコフを伴って城を後にするのだった…



⬅さすがにレディン一人では大変だろうと、ヴォルコフに後を任せる。もしもの時に息子を託せる人こそが本当の（続く）

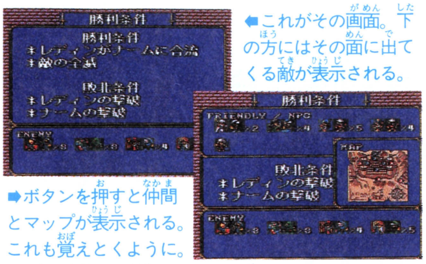


➡（続き）友人だ、と言うのがあるけど、きっとこの二人も只の主従関係ではないんだろうなぁ。「命にかえまして」も、なんて普通言えないよ。

本格的な戦闘の前にこれだけは憶えておこう！

どうすれば勝ちなのか

さて、レディン達の戦いについてだけれど、まず大事なのは勝利条件と敗北条件。特に敗北条件によってはレディンの他にも守らなきゃいけないキャラがいたりするので、シナリオ開始時に表示される勝利条件と敗北条件はしっかり覚えておくようにしよう。



⬅これがその画面。下の方にはその面に出てくる敵が表示される。

➡ボタンを押すと仲間とマップが表示される。これも覚えとくように。

勝利条件を覚えたら、次はそのシナリオに参加させる指揮官を選択する。それが終わったら、指揮官ごとに兵士の配属、必要に応じてアイテムの購入、装備をすませてやり、マップ上に配置する。配置の時も良く考えて、戦いを有利に進められるようにしよう。



⬅最初の内はレディンとヴォルコフだけなので、気にせずいこう。

➡兵士は３種類から選択、最高８人まで配属できる。よく考えてね。

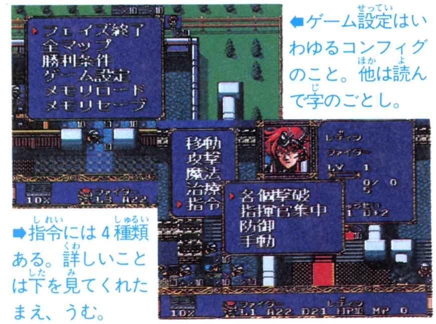


⬅値段と一緒に効果も表示される。必要無い物を売る事も可能だ。

➡最初の位置によって、結構有利、不利があるから気をつけよう。

どうすれば勝てるのか

これはズバリ、セーブとロードを活用することだ。ちっとばかしズルいかもしれないが、何が何でも勝ちたいならこれだろう。もちろん、正々堂々と戦う方が楽しいけどね。



⬅ゲーム設定はいわゆるコンフィグのこと。他は読んで字のごとし。

➡指令には４種類ある。詳しいことは下を見てくれたまえ、うむ。

基本的には、部下の兵士たちも自分で動かすことになるが、指揮官の周りを固めたり、なりふり構わず突撃させたい時などに重宝するのが指令コマンドだ。具体的には

各個撃破	手近の敵をとにかく攻撃する。
指揮官集中	敵指揮官を徹底してマークする。
防　御	自分の指揮官の周りをガードする。
手　動	プレイヤーがすべて動かしてやる。

の４種類がある。指揮範囲に注意しながら臨機応変に活用して、ダルシス軍をやっつけろ！

イルザック王がキミだけにそっと教える ラングリッサー㊙まめ知識コーナー

そのいち



リーダーに接している部隊は、１ターン毎に３ずつ耐久力（＝兵士の人数）が回復するのだ。塵も積もれば何とやら、兵士は１人でも多い方が絶対に有利だぞ！

そのに



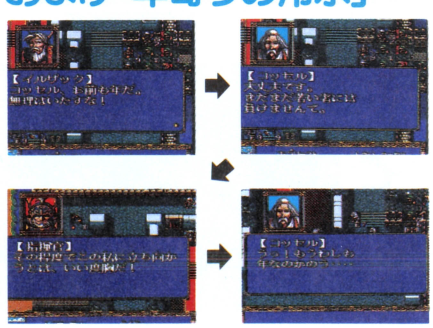
１回の「治療」コマンドで約３ポイントのHPが回復する。１ターン時間がかかるが、やられてしまうよりよっぽどました。戦闘は兵士に任せて、リーダーは無理をしないこと！

そのさん



これが一番大事。リーダーが死ぬと、指揮下にあったすべての部隊が同時に消滅してしまう。そうでなくても仲間の死というのはとても辛い。死なないこと、王様と約束だ！

おまけ「年寄りの冷水」

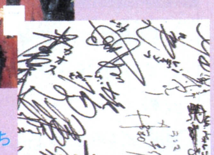


プレゼントもあるぞ!!

今回メサイヤさんのご好意により、なんと「ラングリッサー」に出演された声優の方々の直筆サイン入りアフレコ台本（もちろん本編で使用されたもの）を、抽選で２名様にプレゼント！　ハガキに住所と氏名を書いて下の宛先まで送ってくれい！



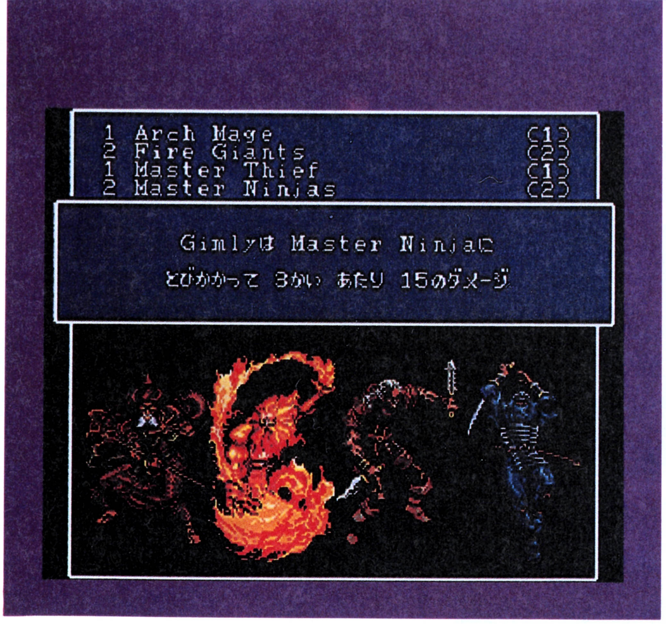
⬅ドーンと声優さん達が勢揃いだ！



➡これがその台本だ！　うーん、見てるとこっちまで欲しくなっちゃうぜ！

〒162
東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊙ＰＣエンジン編集部
「ラングリッサー台本
欲しいんです」係

どしどし応募してね！　まってるぜ！



名作『I』の徹底攻略ダイジェストだ!

Wizardry I・II ウィザードリィ



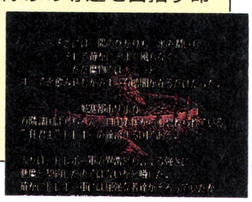
とうとう登場する、世紀の名作RPG『Wizardry』。今回はシナリオⅠを徹底的に攻略するぞ!

ナグザット / 発売日未定 / 価格未定 / RPG

「Wiz」シナリオⅠ 攻略フローチャート

バックグラウンドストーリー

リルガミンの筆頭魔術師ワードナは狂王トレボーから『魔除け』を奪い、地下迷宮に隠れた。魔除けの奪還を目指す命知らずの冒険者たちは、今日も地下迷宮に潜っていく…。



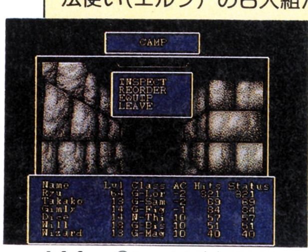


行く手をはばむモンスターたち

『Wiz』には、さまざまな特殊能力をもった数多くのモンスターが登場する。敵の特性にあわせた戦法を使わねば、厳しい迷宮の戦いには生き残れないぞ!

おすすめパーティはコレ!

自由なパーティ編成も『Wiz』の魅力。おすすめパーティは①戦士→侍(人間)②戦士(ドワーフ)③僧侶→君主(ノーム)④盗賊(ホビット)⑤司教(エルフ)⑥魔法使い(エルフ)の6人組だ。



←シナリオⅠだけなら悪のパーティもいいが、後のシナリオでは善良なパーティの方が有利だぞ!

STEP1 1階でレベルを上げろ!
はやる気持ちを抑え、まずは地下1階でレベル上げに徹することが重要だ!

STEP2 彫像と鍵を入手!
探索の鍵となる5つのアイテムを集め、迷宮の最深部を目指すのだ!

STEP3 突入! アロケーションセンター
中盤の山場。強力なモンスターを倒せば、神秘のブルーリボンが手に入るぞ!

STEP4 9階でアイテムを探せ!
最強の魔術師ワードナとの最終決戦に備え、伝説の武器と防具を手に入れるのだ!

STEP5 テレポートの罠を突破せよ!
テレポートだらけの、10階の複雑な構造を見抜き、ワードナの居室を探し出せ!

STEP6 ワードナを倒せ!
最後の敵ワードナ。最終決戦はパーティの持つ力をすべて出し尽くせ!

リルガミンに平和が訪れる…

そして……



めでたくワードナを倒し、トレボー王の魔除けを奪還すればシナリオクリアだ。城に戻ったキャラクター全員に階級証と経験値、そして使い切れないほどの莫大なお金が与えられる。リルガミンにつかの間の平和が訪れるのだ。そして再びリルガミンに暗雲漂うとき、彼らの子孫が活躍する…。

待ってろワードナ！ お前を倒す！

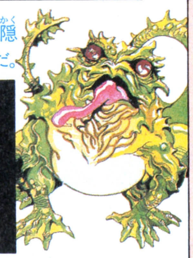
STEP1 1階でレベルを上げろ！

作ったばかりのパーティに、無理は禁物。いきなり地下深く下りてしまうと、あっさり全滅してしまう。城への階段付近にある3つの小部屋でレベルアップに努めよう！ せめて魔法使いが『マハリト』の呪文を覚えるまで頑張りたいところだ。



⬅1階の強敵は、奥深く隠れる「Murphy's Ghost」だ。

➡うれしいレベルアップ。マハリトまであと一歩だ！



STEP2 彫像と鍵を入手！

ある程度までレベルが上がったら、1階をくまなく歩き回り、2つの鍵（銀と青銅）を見つけよう。手に入れた鍵は2階で使う。隠された彫像（熊とカエル）を手に入れるのだ。手に入れた彫像は、4階で必要になる。金の鍵を探し出し、5階への階段を目指すのだ！



⬅1階奥深くには、2つの鍵が隠されている。

⬇「金の鍵」がないと、4階から5階へ進めない。

➡鍵を使い、2階で2つの彫像を手に入れるのだ！

金の鍵だ！

STEP3 突入！ アロケーションセンター

エレベーターで4階に下りると、迷宮を守るためにワードナが配置したモンスターたちへの指令場所『アロケーションセンター』がある！ センターを守る超強力な敵を倒せば『ブルーリボン』が手に入る。これがあれば9階のエレベーターが使用可能になるのだ！



⬇High Priestの呪文とHigh Ninjaのクリティカルは脅威だ！

⬆アロケーションセンターには、手強い敵が待っている！

⬆センター奥にはエレベーターの使用許可証が眠っている。

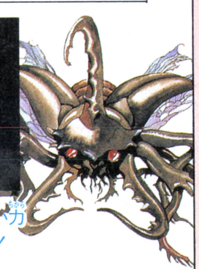
STEP4 9階でアイテムを探せ！

9階に下りれば、目指すワードナまでは後一歩だ。だが、あわててはいけない。レベル13程度のパーティでは、よほど運がよくなければ10階の迷宮すら歩けないだろう。レベルアップと、最終決戦に向けた強力アイテム（Garb of Lordsなど）の探索に全力を注ごう！



➡剣を手に入れた！ 、より強力なものを装備せよ！

⬅9階の敵はすさまじい力を持つ。激戦は必至だ！



STEP5 テレポートの罠を突破せよ！

レベルが17から18になれば、10階を歩けるようになる。ワードナの住む10階は7つの小部屋がテレポーターでつながった複雑な構造だ。Dumapicの呪文もきかないので、マッピングには苦労するだろう。この罠を突破し、ワードナの部屋を目指せ！



⬅テレポートは一方通行。後戻りはできない。

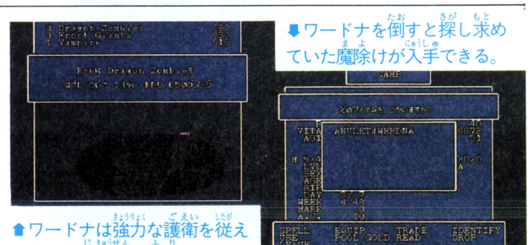
➡ワードナの不敵なメッセージが待つ10階。

⬆ついにワードナの居室を発見した！ いよいよ最終決戦だ！

STEP6 ワードナを倒せ！

6つのテレポーターを経由して、いよいよワードナの部屋へたどり着く。悪の魔法使いワードナはすべての呪文を使いこなし、攻撃力も高い。護衛のVampire Lordと4体のVampireたちも強力だ。パーティの持てる力をすべて使い、ワードナを倒せ！

ワードナと対面！



⬇ワードナを倒すと探し求めていた魔除けが入手できる。

⬆ワードナは強力な護衛を従えている。持久戦は不利だぞ！

あなたのフリーク度チェック!! Wizのアイテムいくつある？

フリーク度

0 しろうと

銀の鍵
銀の鍵は1階奥深くに眠る。探すのに苦労する!?

青銅の鍵
青銅の鍵は比較的見つけやすい。序盤で見つかるかも。

1 未熟者

熊の彫像
地下2階のモンスターの巣にある。見つけやすいが…

かえるの彫像
熊の彫像と同様、レベルが低いうちは入手が困難だ。

2 ひよっ子

金の鍵
地下2階、ダークゾーンの奥に隠れている。



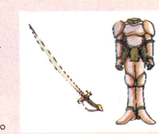
3 一人前

ブルーリボン
アロケーションセンターで入手。最重要アイテム。



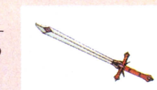
4 上級者

Sword+1 Armor+1
入手すれば強敵にも何とか立ち向かえるようになる。



5 達人クラス

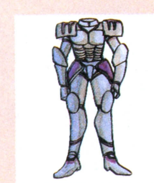
+2アイテム
9階以降で見つかる。最低でもこれくらいは確保だ。



6 やりすぎ

Armor+3(E)
悪のパーティには必需品。

Silver Gloves
発見困難なアイテムの1つ。



7 アブない

Muramawa Blade!
伝説の名剣。これを入手するためにレベルが60を超えても迷宮の探索を続ける侍もいる。

Garb of Lords
日本名「聖なる鎧」は最強の防具だ！

Shurikens
忍者の使う武器。入手困難だ！



合言葉は「ウーラドーラバーンバーン!」

雀偵物語3 セイバーエンジェル

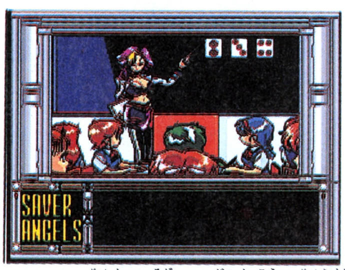


なんともハチョーな麻雀ゲーム雀偵3。今月はいよいよ『東のマリア』&『南のランブリング』と対決だ!

アトラス / 発売中 / 7200円 / SCD

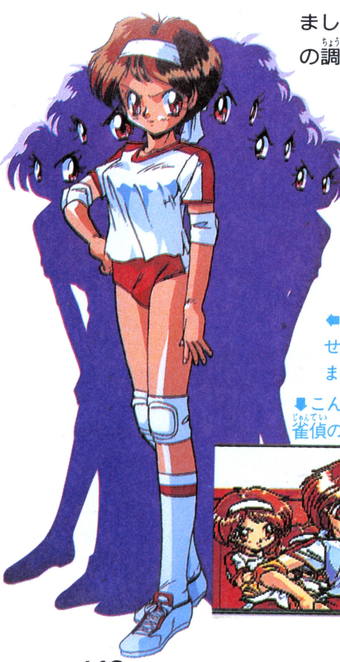
文部省が許しても、セイバーエンジェルが許さない!!

STAGE1 激烈! 学園を救え!!



⬅雀狂学園に潜り込むため、教師になりすました筒子。しかし格好はイケイケである(笑)。

プロの雀士を育てる女子高“雀狂学園”にウラドラー反応を発見! 筒子は教師、萬純は転入生、索紀は入学希望の見学者になりすまし、さっそく学園内の調査を開始する。体育館に迷い込んだ筒子をおそうのは、殺人スパイクを放つ“東洋の魔女6姉妹”だった! 勝てるのか、筒子!



⬅オ○松くんを連想させる東洋の魔女6姉妹。まけるなよ!

⬇こんなのに負けていては、雀偵の名がすたるぜ。



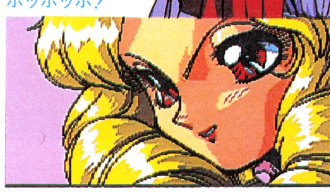
殺人音波がマスミを襲う!!

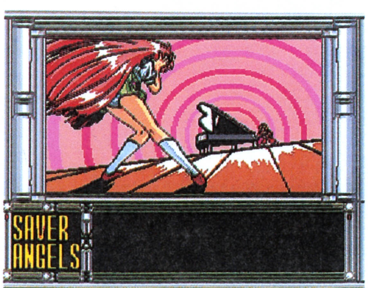
筒子が死闘を演じている頃、萬純は音楽室にいた。そこでは不自然きわまりない縦ロールお嬢様が、優雅にピアノを弾いていたのだ。なにげない会話の中に、殺気を感じる萬純。と同時に、彼女は本性をあらわした! ピアノから流れる殺人音波が萬純に襲いかかる! ピンチかと思われたそのとき、萬純は不死鳥のように立ち上がった! さぁ、麻雀勝負の幕が上がるぞ!



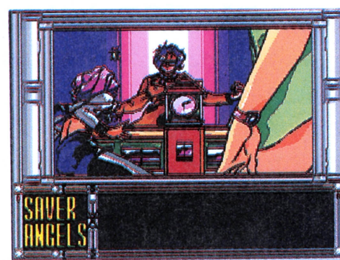
⬅この格好で学園内をウロついている、勘違いお嬢様。

⬇笑い声も殺人的に高い。ホォーッホッホッホ!



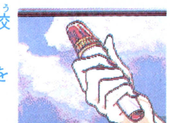


⬅これが殺人音波だ!(笑) 空気さえピンクに輝かす威力があるぞ。

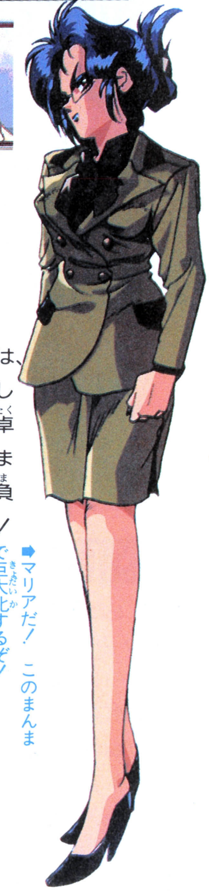


➡ウラドラーの1人は校長だった! 駆けつけた2人が見たものは?

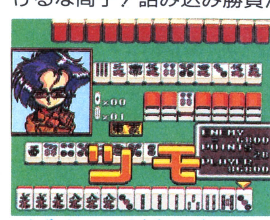
➡⬇巨大化した校長に対抗すべく、筒子はリーチ棒を天にかざした! “ジョワッ!”







追い詰められたウラドラーは、なんと高笑いとともに巨大化してしまった! 学園校舎を雀卓に、巨大麻雀1本勝負が始まる! 敵の持ち点は高いぞ! 負けるな筒子! 詰み込み勝負だ!



➡マリアだ! このまんまで巨大化するぞ!

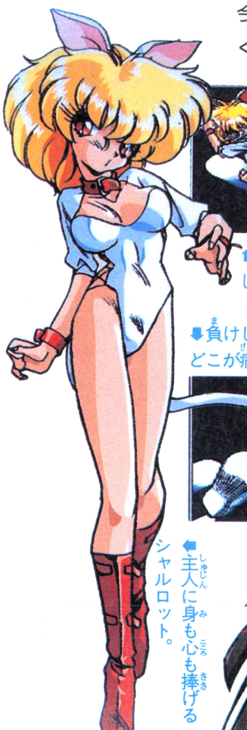
⬆巨大化しても勝負は麻雀(笑)。校長は手ごわいのだ。



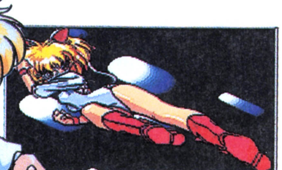
秘密クラブはアブノーマルな香り♥

STAGE2 死闘！ 闇プロレス

苦戦の末にマリアを倒した3人は、つかの間の休息を楽しんだ後、ふたたびウラドラー探索を続ける。しかし次の舞台は、どうやらナゾの香りがプンプンする秘密クラブ…とは名ばかりの、闇プロレス場だった！ 第1戦はマゾっ子少女のシャルロットvs萬純！ 今、戦いのゴングが鳴り響く！ ファイトだ萬純！



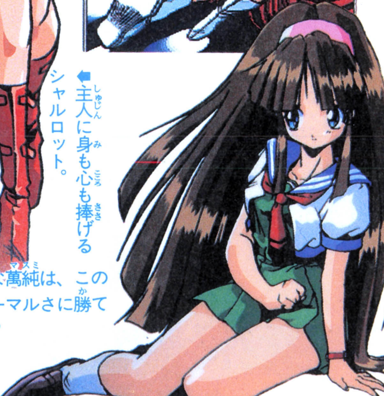
⬅主人に身も心も捧げるシャルロット。



⬆シャルロットが宙を舞う！ しなやかさはネコのようだ！

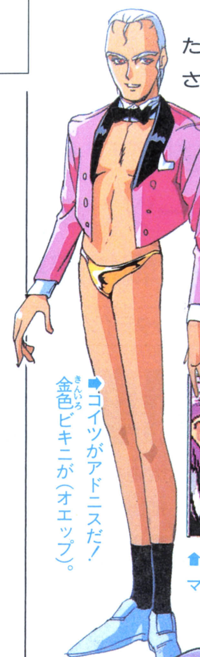
⬇負けじと萬純も宙を舞う！ このどこが病弱女子高生なのだろうか!?





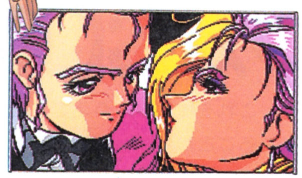
➡純情な萬純は、このアブノーマルさに勝てるのか？

黄金パンツをはく男



ようやくシャルロットを倒した雀偵たち。その3人に立ちふさがる次の相手は、どんな女も3秒で落とす男アドニスだ！ 対する筒子は、本当に3秒でメロメロになってしまう！ 彼女は麻雀一筋だったので、男に対する免疫がゼロだったのだ！ 筒子はこのまま敵の手に落ちるのか!?

➡コイツがアドニスだ！ 金色ビキニが(オエップ)。



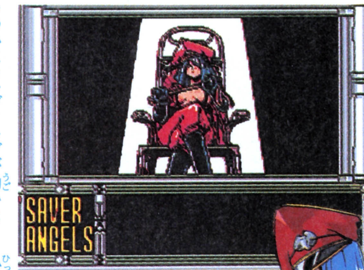
⬆アッという間にこのザマである。なさけない…。



⬅ハイヒールがビューリホー！ だが、一皮むけばただの麻雀オタクだ！

「お嬢さん…」にじりよるアドニスに筒子はメロメロ(絶滅語)。しかし見ている方にしてみれば、金色のビキニパンツを見た時点でゲンナリ状態である。コレで女が釣れてしまうのだから世の中わからないよな。まぁ索紀と萬純の声援で、なんとか麻雀勝負に持ち込めたからいいものの…。

南のランブリングが動く！



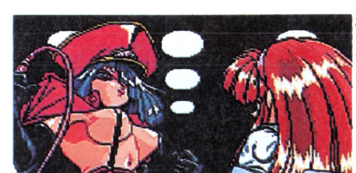
➡ついにランブリングが動いた！ 必殺のSM攻撃に雀偵ピンチ！

手下の2人が倒れると、玉座に座っていたランブリングが立ち上がる！ 彼女の天性ともいえるムチの動きにもてあそばれる萬純！ このままいじめてほしいよーな、なんとかしなくちゃいけないよーな…。

ムチで服がボロボロになり、コンバットスーツも着れず、ついにはお約束のハイヒール踏み踏み攻撃にさらされたそのとき、萬純は奇跡の大逆転！ コンバットスーツを装着し、麻雀で勝負だっ！



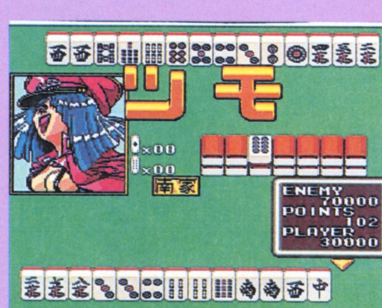
➡これがウラドラーの一人ランブリング！ む、胸が…。



⬅いよいよ対決だ！ しかし最初は詰み込まれるぞ！

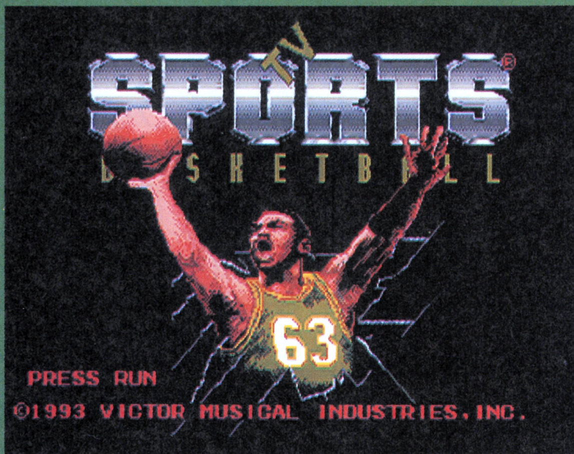
オレぁ泣くほどビビった(死語)んだぞおっ!!

ランブリングとの対決開始！ タンヤオを詰み込んだ我々は、手元の配牌に勝ちを確信していた！ しかしそのときランブリング、突然の天和！ 絶叫するスタッフ、爆笑のギャラリー！ だが「これがウラドラーの実力か…恐るべし」と誰かがつぶやいたその時、ゲームはいきなりドラマシーンへと突入。つまり全てはヤラセだったのだ！ おのれランブリング！ フェイントとは卑怯だぞ(笑)！ 消費パワーを返せっ！



⬅なーんて、実は演出だったんだよ〜ん。だからパワー使っちゃダメだよ。





対戦プレイこそゲームの華

TV SPORTS BASKET BALL

多人数でワイワイ楽しめるのが魅力のTVスポーツ。まずは対COM戦を極めて友達との対戦に差をつけるのだ!!

ビクターエンタテインメント／発売中／7200円／SPG 2M

対戦にも役立つ対COM戦必勝法を解説

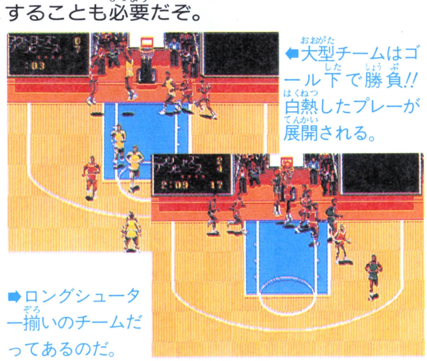
個々のチームの特色を把握し戦術を考える

対戦の楽しさもさることながら、すべてにおいてリアルさを追求していることも『TVスポーツ』の魅力のひとつといえる。現実のプロバスケットチーム同様に、チームごとの個性がハッキリと打ち出されているのだ。例えばニンジャーズはその名の通り変則的かつ素早い動きが信条であったり、ジャイアンツは大型選手をそろえたゴール下の攻防に強いチームといった具合である。



⬅8つのチームは個性派揃い。チームカラーにあった名前がついているのもミソ。

これを熟知したうえで、基本戦術を組み立てることが勝利への第一歩だ。前出のニンジャーズなら素早いパス回しで、相手を撹乱しながら3ポイントシュートを狙うとか、ジャイアンツなら巨体を活かしたプレッシャーをかけて、ルーズボールの奪い合いに活路を見いだすとか。ここらあたりはチーム監督になった気持ちで、冷静に自分のチームの力を分析することが大切だろう。もちろん作戦は相手チームの特色も考慮に入れて、柔軟に対応することも必要だぞ。



⬅大型チームはゴール下で勝負!! 白熱したプレーが展開される。

➡ロングシューター揃いのチームだってあるのだ。

パワープレイで相手の反則を誘う

対COM戦で成功させるには熟練が必要だが、人間同士の対戦では結構役立つのがこの戦法。大型でシュート力のそこそこある選手を用いて、カットインからのシュートでファールを誘うのだ。この際のポイントは、シュートでのボールを手放すタイミングを変化させること。成功すれば、3ポイント目のフリースローが手に入る。アレらずに！



➡巨体を活かした強引なカットインからのシュートを決める!!



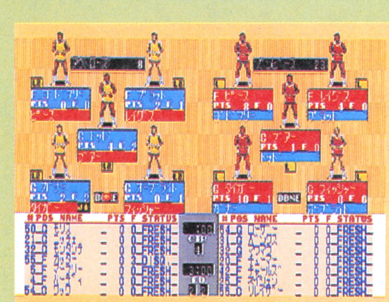
⬅ファールがもらえればフリースローで更に得点になる!!



➡ちなみに華麗なシュートが決まると、キレイなチアガールが映し出されるのだ。

疲労度を計算し、プレイヤーを入れ替える

このゲームでは、試合が進行すると共にチームのメンバーの疲労が蓄積されるようになっている。特にひとりを集中して活躍させたりすると、そのプレイヤーの疲労度は深刻になる。普段ならミスすることのないイージーなシュートを外したり、目に見えて動きが鈍くなったりする。こうなっては試合にならない。勝利のためには、疲労度を考えたメンバー交代が重要なのだ。



⬅気付かぬうちに疲労は蓄積される。交代はなるべくコマメに。



スピード感溢れるゲーム展開

TV SPORTS ICEHOCKEY

氷上で繰り広げられる"熱い"戦い、アイスホッケー。今回はゲームの試合を進める基本を紹介。

ビクターエンタテインメント／発売中／7200円／SPG 2M

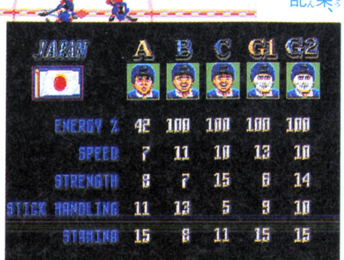
試合に勝つための3つの心得を紹介

状況に応じて多彩なパスを使いこなせ!!

基本中の基本といえば、パス回しに尽きる。これさえ極めれば、試合の主導権はもらったも同然といっても過言ではないっ!!（かもしれない……）。まずは通常のパスとドロップパスの2種類を、状況に応じて使い分けられるようにすることが先決だ。ドロップパスとは、パスをすると見せかけて、パックをその場に置き、後ろからくる身方に渡すパスのこと。基本的な使い方としては、ドロップパスの後、素早く敵ゴール前に入り、センタリングを受けてシュートする。といった感じである。これができるとできないとでは、試合展開、得点力共に大きく違う。華麗なパス回しで相手を撹乱するのだ!!



➡ホッケーはスピードが信条、素早いパス回しで相手を撹乱するのだ!!



➡パスの成功率は、選手の能力によっても違う。自軍のキープレイヤーを見つけだせ。

シュート成功の鍵はゴール前でのフェイント



➡豪快なスラップショット。しかしモーションが大きいので読まれやすいのだ。



➡フェイントを交えることで、敵の読みを外すことができれば成功率は格段に違う!!

パス回しで撹乱し、シュートレンジまで自在に切り込むことができるようになったら、シュートの確率を上げることを考えよう。大まかにいってホッケーでのシュートは3種類に分類できる。手首のひねりだけの素早いモーションで放つリストショット、大きく振りかぶって放つスラップショット、そして振り被るモーションから一瞬フェイントを交えるフェイクスラップショット（フェイントシュート）である。人間同士で試合をする場合、もっとも効果的なのはフェイントを多用すること。フェイントか、それともそうでないのか？　相手を疑心暗鬼にさせることができれば、シュートの成功率は格段に違う。

乱闘を征する者はゲームを征す!?

身体をぶつけるように使って、相手を妨害するダイナミックなチェッキングは、アイスホッケーの醍醐味のひとつ。激しい当たりをした選手同士がエキサイトして殴り合いをすることも珍しくない。

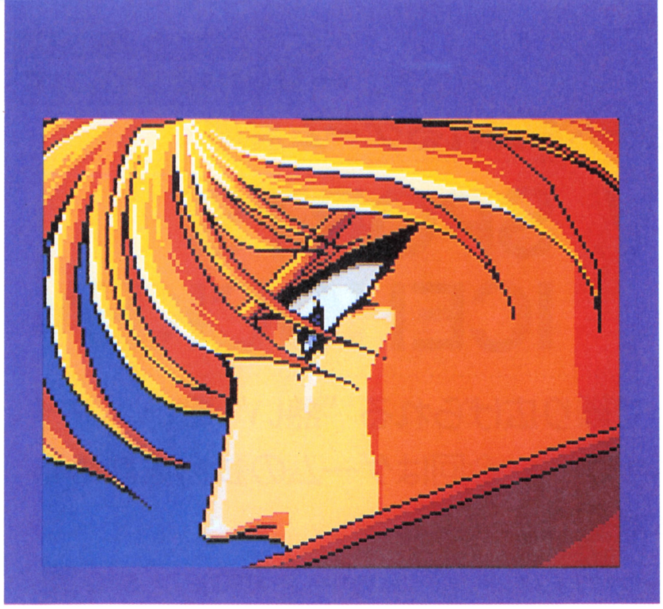
ゲーム中でも、激しいチェッキングがあると、殴り合いが始まる。この乱闘に勝利できるかどうかで、ゲーム展開の有利さが格段に違うのだ。なぜなら『TVスポーツ』では、この乱闘に負けた方が、2分間のペナルティーを課せられる特別ルールが存在するからだ。ファイトに負けた側は2分間、1人少ない人数で試合を戦わなければならない。1チームわずか6人で試合が行なわれるホッケーでは、この差は致命的だ。



➡テメーなにしやがる!! そして乱闘が始まる…



➡この戦いに負けることは、試合に負けること!?



もう「進めない」とは言わせない！

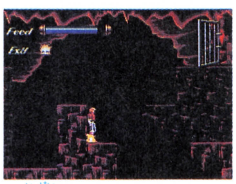
フィーンドハンター

フィーンドハンターで楽しんでいるかな？ 今回は先の面が見れないキミのために、つまずきやすい所を徹底解説だ！

ライトスタッフ／発売中／7800円／A・RPG

今回は、悩む難所を手とり足とり教えよう!!

その1 飛距離をつかめ！



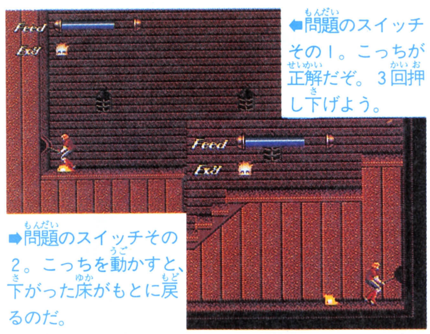
⬆意外とつまずくのがココ。写真の位置から飛び移れ！

先月号でも言ったように、最大の敵は地形なのだ。そこで今回は、序盤の難所を一挙に解説しよう。ここでジャンプの間合いをつかめば、後々の展開が楽になるからね。特にステージ１最大の難所ともいえる連続ジャンプをマスターすれば完璧。こわいものナシだぞ。それでもやっぱり不安な人は、こまめにセーブだ／また来る苦労を考えれば、面倒なんていえないからね。



⬆連続ジャンプの最後は、ギリギリからの回転飛びだ。

その2 スイッチのナゾ



⬅問題のスイッチその１。こっちが正解だぞ。３回押し下げよう。

➡問題のスイッチその２。こっちを動かすと、下がった床がもとに戻るのだ。

次は巨大馬車のステージに登場する、謎のスイッチだ。これを動かすと、ジャンプしても届かなかった床が下がって先へと進めるようになる。ただし簡単には通らせてくれないぞ。２つのうち片方は、せっかく下げた床をもとに戻してしまうワナなのだ。ここは左を３回が正解だよ。

その3 エクシーを使え！



⬅前は、いかにも動きそうな壁。そして上には怪しいスイッチだ。しかし届かないぞ。どうする…。

⬆エクシーのコマンドには、プレイヤーが自由に操作できるものがあるのだ。

最後は、ちょっと先のステージから。スイッチを押さないと先に進めないが、フィードじゃ届かないという困った場面。ここでは頭を切りかえ、エクシーを動かしてスイッチを押すのが正解だ。他にアイテムを取らせるなんて便利な使い方もある。

プレゼント＆募集のお知らせだっ!!

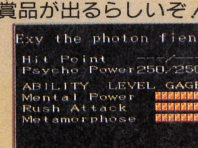
さてここで、ゲームミュージックアレンジCDを３名様にプレゼント／ ゲーム中に使用されている曲に加え、イカすアレンジ＋燃えるボーカルの集録されたグッドな品だ／欲しいと思ったら→の宛て先『フィーンドのCDをくれくれ係』まで送ってくれよな／ ハガキ、まってるぜ／



⬆ジャケットもビュ〜リホ〜なデキだぞ／

次は『春休みフィード成長日記』大募集のお知らせだ／ キミの育てた自慢のフィードとエクシーのステータスを教えてくれ／ 抽選で、編集部から豪華賞品が出るらしいぞ／

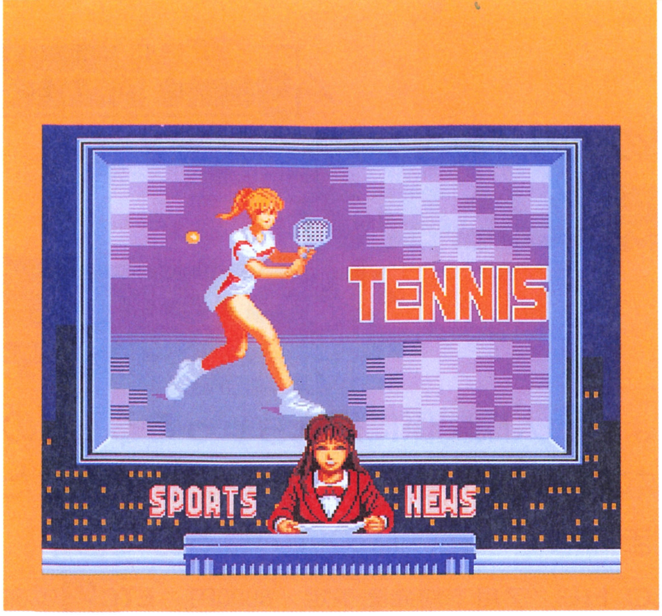




⬆じゃあテストをかねて…というワケで、エクシー一点買いにかけた結果がコレだっ／ この差が燃える／

ハガキに住所・氏名・年齢などのお約束ごとを書いて、『フィードのCDくれくれ係』か『春休みフィーンド成長日記係』のどちらかに送ってくれ／ ２つのコーナーを１枚で済まそうなんて甘いからな／
宛て先は…
〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㊖PCエンジン編集部
『フィーンドのCDくれくれ係』か、
『春休みフィード成長日記係』だぞ（笑）。

ハガキ待ってるぜ!!



目指せグランドスラム!

パワーテニス

前回の記事で、プレイの大筋は理解してもらえたかな？　今月は登場する選手の分析と、ちょっとお得な豆知識の紹介だぞ!

ハドソン／6月25日発売予定／6,500円／SPG 4M

スポーツニュースの特集への近道を徹底分析だ!!

ライバルの能力を知れ!

登場する選手は男女合わせて26人。それぞれがさまざまな要素によって個性豊かに設定されている。具体的には選手決定画面で上の方に名前のある選手ほど能力が高いのだが、その分プレイヤーにもある程度の技能を要求してくる。慣れない内はその力にふりまわされたりするので、自分がこいつは扱いやすいなーと思った選手から、順々にステップアップしていくのがおすすめだ。

サーブ&ボレータイプ

このタイプはボレーを得意技としている為、縦方向のすばやい移動でネット際によってきて、キツいボレーをきめに来る。また、相手を遠くへ追いやる為に、スピンがかからない、遠くに飛ぶ球を多く繰り出して来る。このタイプは、バウンド後の球足が速くなり、ボレーに有利なローンコートを得意としている。自分が扱う場合は、バンバンネットプレイを仕掛けて行き、鋭いボレーで勝負を決めよう。



エドボリ

⬅文句なしに世界トップのプレーヤー。そのネットプレーはまさに達人!



マルチロバ

➡少々お年を召してますが実力はまだまだ衰えず。ほぼパーフェクトと言える。

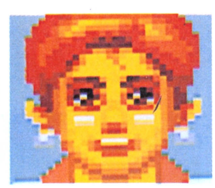
ベースライナータイプ

ストローク中心に戦う為、横方向の移動が素速い。トップスピンを得意としている為、ボレーはネット際の球を拾うといった程度のゆるい球しか持っていないが、ドロップショットというバウンドしない特殊なボレーを持っている。球足がやや遅くなるクレーコートが得意。このタイプは強力なスピンのかかったストロークショットで勝負を決めに行こう。



チャン

⬅タフさにかけては球界一。素速さも合わせ持つナイスなストロークプレーヤーだ。

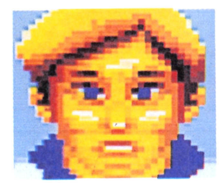


モニカ

➡両手打ちから操り出される強力なストロークは女子ツアーナンバーワン!

オールラウンドタイプ

このタイプは、サーブ&ボレーとベースライナーの両方の特長を持っている。一見お得なように思えるが、実はすべてのものが中途半端で、これといった特長がないのが特長といったタイプである。しかし、どのタイプのコートに行ってもそれなりに対応できるといった所もあり、必ずしも不利なタイプではない。後ろからの打ち合いもネットプレイもどちらもいける事から考えても、以外と使いやすいのかもしれない。長所がない事を長所に出来るか否かは全て君次第だ。



ペッカー

⬅やたらと速いサーブを持っている。オールラウンドの中ではかなり強い方。

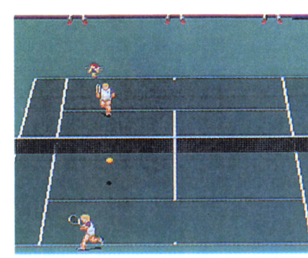


キミコ

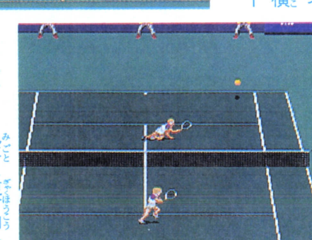
➡日本期待の新星(?)ボレーをいかに使いこなすかがカギになるだろう。

妖精まかせは危険な香り!?

選手のコントロール法にAUTOというのがあるが、これはコンピュータがある程度までボールを追って行ってくれるという物。慣れない内はともかく、特に対人プレイの時はかなり危険な賭になる事をおぼえておこう。



⬅ストローク直後。自分の打ったボールにも反応する。頭の横に妖精がいる時が自動移動モードになっているというワケ。



➡ああっ!!見事に逆方向へ返されてしまった!!妖精さん、信じてたのに…(彼はこの後、AUTOを使っていない…)。



ほのぼのメルヘンアドベンチャー

眠れぬ夜の小さなお話

原由子

ちょっと人間関係に疲れちゃってるそこのあなた、何だかおこりっぽいそこのあなた。たまにはもっと、ほのぼのしてみたら？

NEC HE／7月下旬発売予定／6800円／ETC マウス対応

心の元気をとり戻すならこのゲームっきゃない!!

メルヘンアドベンチャーの世界へようこそ！

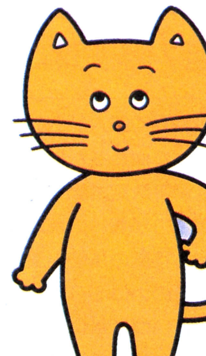
本紙でも、何回か紹介をしているので、メルヘンアドベンチャーってだいたいどんなものかはわかってもらえたと思うけど、このゲームはアドベンチャーってよりもメルヘンの部分の方が強いかなって感じです。けがれのないネコクンたちを見ていると、何だか自分たちがどれほどヨゴレてるかをひしひしと感じずにはいられませんが、でも大丈夫。このゲームをやってみて、あなたが何だかほのぼのしたら、まだヨゴレきってはいない証拠／元気のない時に、自分をはげますならこのゲーム、効果大だと思います。また、ヨゴレきった方々にも、ゼヒやっていただきたいゲームです。はてさて、今回紹介のお話、ネコクンどんな活躍ぶりを見せてくれるでしょうか。

今回紹介するお話の舞台はここだよ



月からやって来たうさぎくん!?

今夜は十五夜、ネコクンとウサギクンは、一緒にお月見をしていました。すると、ウサギクンが、「ウサギはね、お月様からやって来たんだよ。」と言いました。ネコクンはそれを聞いて思わず笑ってしまいました。ウサギクンは何だかションボリと「ジョーダンだよ…。」とつぶやきます。ウサギクンのお家からの帰り、ネコクンがさっきのウサギクンの言ったことを考えながらトボトボと歩いていると…。



今回紹介するお話の主人公たちで〜す。



こんなふうに仲良くお月見なんてロマンチック／



ハイライトシーンを見せちゃおう！



ぽっかり見上げたお月様に、ウサギクンの顔が浮かぶ…。本当!?



夜空を楽しそうにかけ回る2人。ほんとに気持ち良さそうだよね。



もしかしたら、ウサギクンは本当に月からやってきたかもしれないな。

ネコクンたちの楽しいグッズ紹介

ジャ〜ン／ かわいいネコクンたちのグッズがズラ〜リ出ました。見ることしか出来なかったネコクンたちが抱っこしたりスリスリしたり出来るなんてうれしいよね。素材もやわらかそうだしこれは欲しいな。ぬいぐるみの他にもおうちの形をしたクッションや、カレンダー、タオルなんかもあって何だか楽しそう!!



ゲームに登場のネコクンたち、これ全部欲しい／



ブレインパーティーへようこそ

クイズキャラバン カルトQ

深夜番組でサンゼンと輝くカルトの星。それが超難解クイズ番組『カルトQ』だ。その波が、ついにPCへ上陸するぞ！

ハドソン／5月28日発売予定／5,800円／ETC

知らなくてあたりまえ！ 持ってる知識を総動員だ！

テレビそのまま!! キミは何点取れるかな？

カルトQというのは、"その事なら、骨のズイまで知ってる"という人たちを集めて"激烈にムズかしい"クイズを出す番組だ。ではPC版はどーなってるかというと、やっぱり激烈にムズかしい。でも友人とうなりながらプレイすれば、不思議と楽しめてしまう不思議なゲームに仕上がっているのだ。



←番組モードでのクイズテーマ数は20！ 問題数は6000問だ！ 知らないジャンルにも、ガンガン挑戦してみようぜ！



➡『ラーメン』を選んで猛烈に後悔している図。食べてないチャーシューの枚数なんてわかりません（笑）。

ここまでそっくり

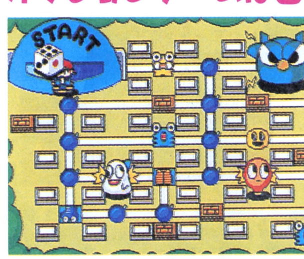


←TV版と同じサウンドで、同じシュールな画面がフラッシュする。いつも思うんだけど、この絵って誰が描いてるんだろ？

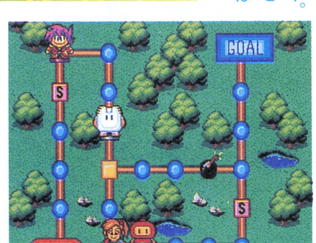
キュ〜ッ!! カルトッ!!



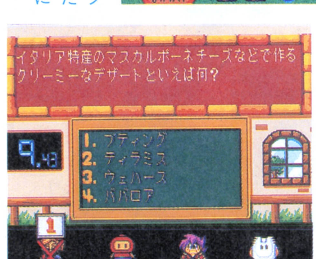
オプションゲームは3種類!!



←これはアドベンチャーモード。ゲーセンにあるクイズゲームと同じノルマ制だ。ボスを倒せば次のステージへ行けるぞ。

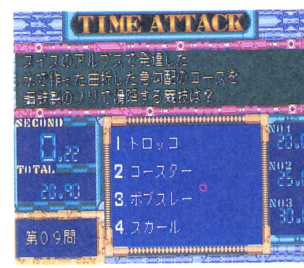


➡こいつはバトルモードだ。クイズで対戦し、早くゴールしたプレイヤーの勝ち。パッドをにぎる手に力が入るぜ。



←バトルモードの出題画面はこんなかんじ。一度まちがえると、もう答えられなくなるんだ。慎重に、そしてすばやく答えろ！

一瞬の勝負だぞっ!!



←そして最後がタイムアタックモード。次々に出されるクイズに答え、トータルでかかった時間を競う。ひっかけが多いぞ（笑）。

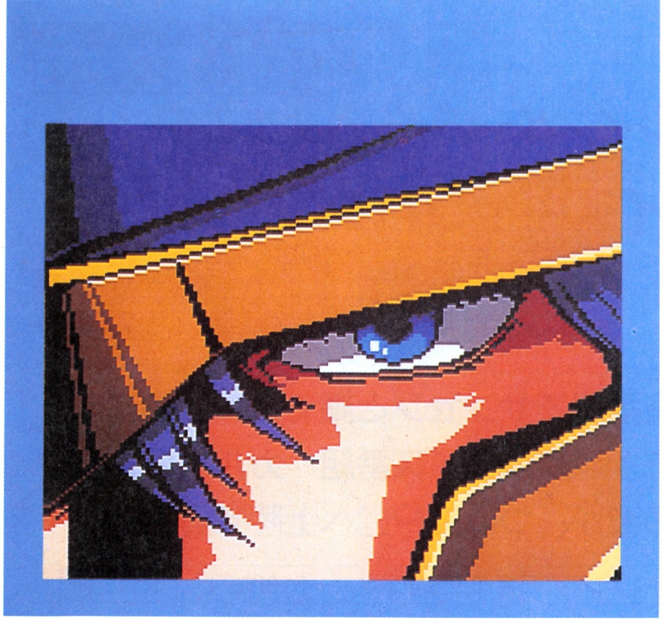
自信がついたら、誌上カルト王大会だ!!

番組モードで高得点を出したキミにだけ、コッソリいいことを教えてあげよう。700点以上の成績をマークしたら、すかさずその画面を写真に撮るんだ。ビデオでもいいぞ。証拠画面が撮れたら、それを編集部まで送ってくれ。高得点をマークした強者は、某所で催される誌上カルト王大会にエントリー！ 燃えるだろ？ 燃えるよな！ ちなみに、コンピュータゲームのジャンルは競争率が高いだろう。穴を狙うなら、ラーメンとか競馬あたりがいいと思うぞ！ じゃ、頑張れよ！



←日本一のカルト王を狙うのだが、答えが出ないから憶えられないんだよな（笑）。

ノルマは700点以上！



戦え！ランディー!!

WINDS OF THUNDER

6大大陸も残す所あと2つ!! しかし、この2つの大陸は一筋縄ではいかないぞ!! そこで今月は氷の大陸を大公開と行くぜ!!

ハドソン	発売中	6800円	STG

氷の大陸 HELADO

例えどんなに寒くても平和の為に戦うぞ!!

まずは鎧の選択だが、ここは迷わず水の鎧で行こう。なぜなら、水の鎧は4つの鎧の中で唯一後方への攻撃が可能だからだ。この辺になってくると後ろから出てくる敵がかなり多くなる。攻撃力に少々不安が残るが、慣れておけば後々ずいぶん楽になるし、何よりも後方の敵を素早く処理出来るからね！



⬆攻撃範囲が広いのが特徴。別に凍ったりはしないぞ。

この面で気を付けるのは、雪玉に隠れて出てくる奴と、柱みたいな地形の上から火炎放射器で攻撃してくる奴だ。雪玉の方は出現と同時に張りついて、火炎の方は柱が出てきたら画面後ろで火に当たらないように倒そう。



⬅下のトカゲが出す弾はホーミングしてくる。なるべく早めに倒しておかないと後がちとキビしいぞ。



➡この鳥は頭のあたりに接近して剣で切りつけてやると早い。右下の岩には雪玉野郎が出るので注意!!

洞窟では上から降ってくる水晶に注意。他の敵とのコンビネーションはあなどれない。地面から吹き出す風(？)にも気を付けよう。押された先に敵が待っている事が多いからね。



⬅ムムッ、囲まれた!! こんな時こそ水の鎧の真価が発揮される。後ろに撃てるっていいね。

中ボス登場！



➡結構楽に勝てるぞ。三方向弾に注意だ。

氷の神殿に斬り込んだランディーを待っていたのは!?

さすがにこの辺になってくると、神殿の構造もかなり復雑な物になってくる。初めて来てノーダメージというのは結構難しいので、一発二発は覚悟しておこう。魔法障壁をここまで残してくるのもいいと思うぞ。基本的に今までのトラップを地形の組み合わせなので慣れればそう難しくなくなるだろう。

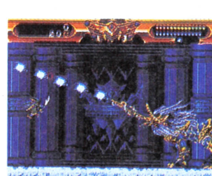


⬆赤いクリスタルの所には実は敵がいた。こういう入り組んだ地形でも水の鎧は大活躍だ!!

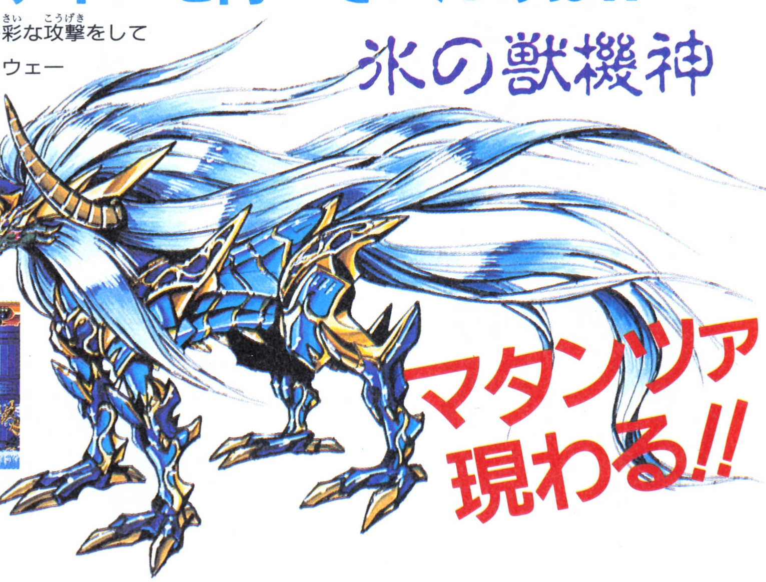
⬇おぉっ、危ねぇ危ねぇ。落ち着いて見切れば心配いらない。上の敵は無視しても大丈夫だ。

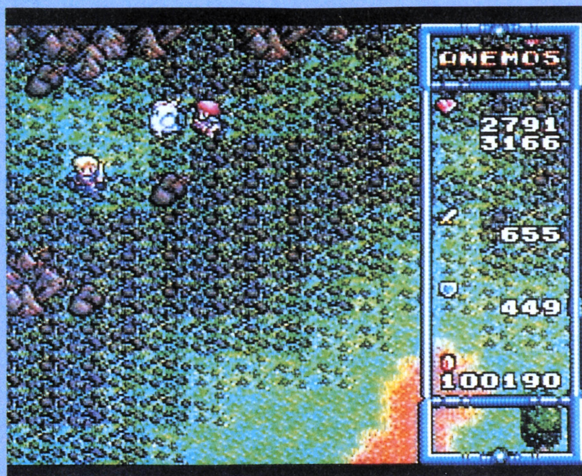


このボスは実に多彩な攻撃をしてくる。頭を下げたらウェーブ、角が光ったら光線。他にも前兆のないジャンプや突進など、かなり手強い相手だぞ!!



⬆このボスの変身は一見の価値あり!! だぞ。





物語の第1歩となるステージを公開

風の伝説ザナドゥ

イシュタリア世界を舞台に、主人公アリオスたちは戦いをくり広げる。今月は、その最初のステージの画面写真を公開だ！

日本ファルコム／発売日未定／価格未定／A・RPG

イクティア島で繰り広げられる数々の戦闘とは？

イクティア島…それは宿命の戦いが開始される地

統一国家として存在しているイシュタリア世界。王都イシュタリアを中心に形成されている世界だが、その全ぼうは、まだまだ謎に包まれている。

しかし！　いよいよ今月は、最初のステージとなるイクティア島の画面写真を大公開だ。この島で、プレイヤーのキミの分身となる主人公・アリオスや、パルティア神殿の巫女・ソフィアたちはどんな戦闘を展開するのか。


➡イクティア島から戦いははじまる。


➡パーティを組み、戦闘力を身につけろ！

柔軟な発想をもとに築かれたストーリー性も相まって、ハラハラドキドキはおさまることを知らない。

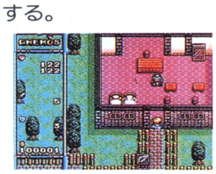


➡フィールドはトップビューとサイドビューの2種類だ。

また、トップビュー&サイドビューという2種類の戦闘システムが楽しめることも、この『風の伝説ザナドゥ』の大きな魅力。

ゲームをスタートさせると、最初に出てくるのはトップビューのシーン。ここでダンジョンなどに入ると、サイドビューのシーンに切り換わるわけだが、激しい戦いが行われるという点ではどちらも同じ。各自、得意なタイプは分かれるところだろうが、気を抜かずに挑むことをオススメする。


⬆モンスターは積極的に戦いを挑んでくる。


⬆パーティは宝だ。ときには頼ってしまおう。

ともかく、パーティを組み、ボスキャラ登場を待つ…。アリオスたちの冒険の旅は、まだはじまったばかりだ。これから、いったいどんな旅が待っているのか？


⬆手に汗握るアクションの数々…緊張の連続だ。

イシュタリア世界の果ては、見えない。おまけ：CSGでは、ビデオが放映されていたぞ！　発売まであと少し？（かな？）


➡そして待ちうけるボスキャラ。こいつさえ倒せば…！



謎は深まるばかり？　次なる情報を待て!!

壮大な物語の幕は開かれた。主人公アリオスたちの冒険の旅の火ぶたが、まさに、切って落とされたのだ。情報も少しずつ、解き明かされていく。トップビューとサイドビューという2種類に分かれた、ステージでの戦闘システム。パーティとともに積極的に戦いに参加すれば、パワーもどんどんアップしていくということ…。

しかし、謎はまだまだ多い。くり返すが、物語はまだはじまったばかりなのだ。



正しい情報の蓄積が推理の決め手

シャーロック・ホームズの探偵講座2

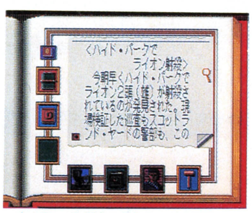
今回の探偵講座は、実際の事件捜査を追いかけながら捜査での基本、情報収集の心構えをレクチャーする。気を抜かぬように。

ビクターエンタテインメント／5月28日発売予定／8,200円／AVG

素人のための探偵講座、情報収集の心得

謎の手紙、そしてタイムズの2つの事件

「今朝のタイムズを御覧になってください……」玄関に貼り出された差出人不明の手紙。ロンドンタイムズに目を通したホームズは、2つの興味深い記事を発見する。「セントジョージ通りで30歳前後の男の死体が発見される……」「ライオン2頭が射殺されているのが発見……」果たして正体不明の依頼人は、何を求めてホームズに手紙を送ったのか？　五里霧中のまま、ホームズは2つの事件の捜査を開始していくことになる。



⬆新聞は情報の宝庫。上手使えば捜査手順が短縮できるぞ。

細い糸を手繰り寄せるように、情報を集める

新聞によれば、変死体の事件には容疑者がいるとのこと。そこでまず向かうべきところは、スコットランドヤードの犯罪捜査科だ。レストレード警部の話を聞けば、事件の内容の大まかな点が掴めてくるはずだ。

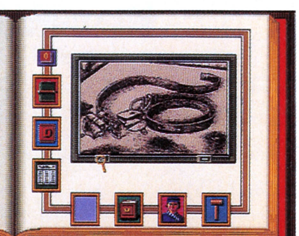


⬆ホームズのファイルも貴重な情報が多い。チェックは必須。

話を聞く際は、端々に出てくる人名、地名をつぶさに記憶に留めること。そうすれば次に捜査に向かうべき場所がどこになるのかがわかるはず。細い糸を手繰り寄せるように、情報を集めていく。それが捜査の基本である。

疑問点を明確にすること、それが推理の第一歩

情報収集を続けるうちに、新たな人名、地名などが出なくなる。そうなってきたら情報はすべて出尽くしたと考えてもいいだろう。後は得られた情報を総合し、謎を明らかにするだけだ。例えばこの事件での疑問点は大まかに分けて3つ。①ライオンはなぜ殺されたのか、そして殺した者は誰か？　②変死体で発見された男とライオン事件の関連。③男を殺した人物、そしてその動機は？　ということである。後は得られた情報の断片から、パズルを組み上げるように真実を導くことだ。この先は次号のとじこみ付録で紹介するぞ‼



➡実写ではない画面で表示される捜査現場では、意外に重要な証拠がある。推理の際には思い出そう。



⬅多彩な人脈を使いこなすことも捜査の重要なポイントなのだ。

基本的な事件捜査の流れ

依頼人 → タイムズでの情報 → ホームズの記録※1 → 公的機関からの情報 ●スコットランドヤード ●セントバーソロミュー病院 ●オールドベイリー etc. → 事件関係者への聴き込み → 現場での捜査 → 独自の情報網による裏付け※2 → 裁判所へ

※1 新たな場所に向かう際には、順序にかかわらずチェックすることが手順短縮のポイント。

※2 ライオン事件では、裏世界の情報屋、ポーキー・シンウェルが有益な情報を提供してくれる。

次号、とじこみ付録を乞う御期待‼



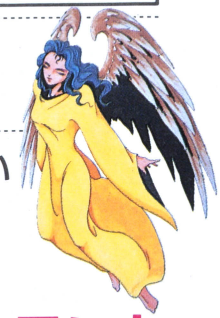
画面は

あの悪魔たちがPCにも……

真・女神転生

SFCで大反響を呼んだ異色RPG。神にいだかれるか、悪魔に魂をゆだねるか……。

アトラス／発売日未定／価格未定／RPG



悪魔を斬るか？　神に刃向かうか？　背徳の快感を君にも

悪魔を仲魔としつつ、自分の進むべき道は自分で選ぶ。そんな異色RPGの最新版である『真・女神転生』がSFCで発売されたのは去年秋の話。その『真・女神転生』がついにPCにも登場だ。悪魔との会話や悪魔合体などの背徳行為とも言える魅力的システムはそのまま移植される。さらにPC版ならではの新フィーチャーとして、ナレーションやビジュアルシーンが挿入されるのだ。また、これは未定ではあるが、PC版だけのオリジナルモンスターやアイテムが追加されるかもしれないそうだ。これはもう期待して待つしかないぞ！


⬆呪殺魔法ムドを使う序盤戦の強敵、堕天使ガミジン。
⬅ヒロインだけは、つねに主人公の味方なのだが。
⬆敵を石化してしまう特殊能力ペトラアイを持つ、邪龍バジリスク。
➡ロウ&カオスヒーローを仲間にするか敵にするか？

PCにもついに登場だ！

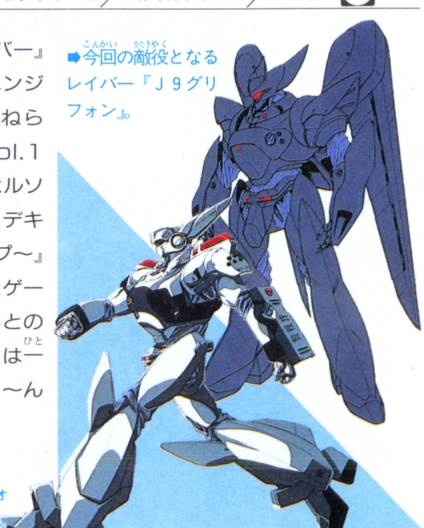
機動警察パトレイバー(仮) シャフト篇



コミック、OVA、TV、映画、小説、CDのマルチメディア展開ソフトがPCのデジコミに！

リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定／DC

あの『機動警察パトレイバー』がデジコミとなってPCエンジンに登場だ！　『トップをねらえ！　GunBuster Vol.1～2』でおなじみのリバーヒルソフトのフルアニメだから、デキは心配なし。さらに、『トップ～』よりもAVG色を強くしたゲーム性の高いデジコミになるとのこと。また、『トップ～』とは一味違った『オマケ集』もちゃ～んとあるそうだぞ！


➡今回の敵役となるレイバー「J9グリフォン」。
➡主人公、泉野明が操るアルフォンスこと『AV-98式イングラム』。

好評シリーズ第4弾登場

PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4

Orgel(オルゴール)

サイコアナリスト降矢木和哉が活躍するサイキックディテクティブシリーズに続編登場！

データウエスト／7月発売予定／価格未定／AVG

前作『AYA』でショックを受けた人も多いだろう『サイキックディテクティブシリーズ』の第4弾（PCでは第2弾）がこれだ。今回は主人公のモノローグ以外の全てのセリフをしゃべるほか、PCに移植するに当たって一部ストーリーの手直しをしてあるなど、オリジナル色も強くなっている。また、1度ゲームを解き終えると、オープニングからエンディングまでが約50分間、連続再生できるようになる『DAPSリプレイ機能』が搭載されているぞ！

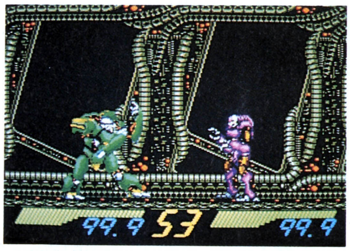

⬆美しいビジュアルシーンは健在だ。


➡前作に引き続き、主人公はサイコアナリスト降矢木和哉。

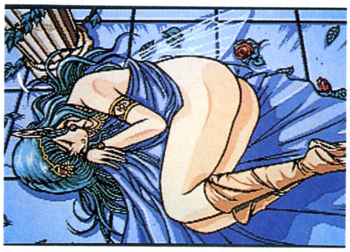
ANOTHER GAMES 開発状況



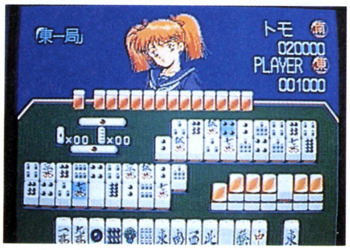
わーい、始めまして今回から始まったこのページ。みんな、やっぱりゲームの開発状況って気になるよね。「楽しみにしてたあのゲーム、発売日がのびちゃたけどどうなったの?」とか「はやく欲しいけど、今どのへん?」とかね。そんなみんなはこのページを見て予測を立てて待ってて欲しいんだ。各社開発スタッフのみなさんもがんばってるからね!!



⬅メガCDでおなじみ「ブラックホールアサルト」はメカによる格闘が楽しめる。



⬅見えそうで見えないのがかえってHと、評判のPCエンジン版「ドラゴンナイトⅢ」。



⬅ただの脱衣麻雀じゃない。ストーリーもキャラもしっかりしている「麻雀レモンエンジェル」。

インテック	**ALGUNOS** A・RPG。より充実したゲームにする為に、システムからの企画変更があり、制作状況は少し停滞ぎみ。現在 CD 進行中。	**GALAXY刑事GAYVAN** SDキャラが楽しい格闘ACG。完成間近。いま最後の調整が行われている。進行はいたって順調なので、楽しみに待て!	**チャンピオンシップラリー** 自由度の高いセッティングが魅力のモーターSPG。ガイバン同様、順調に進行中。完成までもう少しの辛抱だ。
NEC HE	**マジクール** 魔法の種類が多いのが特徴のA・RPG。魔法ビジュアルや画面の直しが進行、もうほとんどが完成。来月新情報あり。	**21エモン** 多人数で楽しめるモノポリータイプのTBG。ほのぼのとした内容なので家族で楽しみたい1本だ。現在企画を検討中。	**ホッパーキャット** かわいい猫ちゃんの活躍するACG。こちらも企画検討中。新しい情報をキャッチ出来しだいお知らせするから待っててね。
角川書店	**サイレントメビウス** 大人気コミックゲーム化第2弾。前回同様RPG。発売日は未定だが、進行はしている。内容をにつめている様子。	**ニチブツ**	**伊賀忍伝 凱王** ハイテク忍者ACG。半分以上出来ている様子。今、より充実したビジュアルを目指して新しい画面を描きたしている。
NEC アベニュー	**誕 生** アイドル育成SLG。企画が発表されたばかりで、卒業メインスタッフも参加しており、魅力的なキャラに注目が集まっている。	**ギャラクシーフォース** 横スクロールのSTG。残念ながら、企画段階でまだ具体的な作業には入ってないようだ。期待して待とう。	**スーパーダライアスⅡ** 深海のような世界観が個性的なSTG。発売は延期になったが、内容的にはほとんど出来ている。来月号で紹介するぞ。

ストライダー飛竜 飛竜の華麗な動きが人気のACG。画面はまだ完成していないようだ。MD版でおなじみなだけに出来が気になるところ。	**スペースファンタジーゾーン** メルヘンチックなSTG。今回は、3D画面が話題を呼んでいる。制作も動きだし、完成までもう少しと言うところ。	**チキチキボーイズ** バランスが良く、アニメ調のキャラがコミカルに動くACG。内容もほとんど出来上り、完成まであと一歩。	**ドラゴンナイトⅢ** パソコンから移植された大人気RPG。青少年、期待の♡ゲーム。画面はもうほとんど出来ている。もう少し辛抱してね。
ヘルファイヤー STG。ゲーム自体はもうほとんど完成しており、最後の調整を行っている。どんなゲームになるか楽しみだ。	**レインボーアイランド** 名作バブルボブルの続編ACG。マスターも出来上り、ほとんど完成した様子。バビィとボビィの活躍に期待。	**バンプレスト**	**幽☆遊☆白書** バンプレストPC参入第1弾。まだ企画が立ち上がったばかりなので、ジャンルなどの詳しい内容は全くの未定。

IGS	**断層都市ストレイロード** サイバーパンクRPG。今、よりよいシステムにする為にプログラムを調整中。半分くらい出来ているようだ。		
ナグザット	**ダウンタウン熱血物語** おなじみくにおくんシリーズのACG。制作は順調で、そろそろビジュアルが完成しつつあるみたい。楽しみだね。	**ウィザードリィⅢ・Ⅳ** 超人気RPG。どうやらまだ企画段階らしい。だが、あのシステムの違うⅢ・Ⅳのカップリングとは出来が気になるところ。	

光栄

元朝秘史 蒼き狼と白き牝鹿
あのオルドが魅力の歴史ＳＬＧ。ＣＤ化にあたり音楽等に力を入れている。制作は順調。はたして声は、入るのか…!?（笑）

三國志Ⅲ
超本格歴史ＳＬＧ。16ビットマシンからＰＣエンジンに移植するのに若干時間がかかっているものの、開発はほぼ順調。

ホームデータ

麻雀レモンエンジェル
麻雀ゲーム。対局等のプログラムは完成、今デモ画面やシナリオを制作中。内容があり、従来の脱衣とはひと味違う出来。

囲碁
囲碁ゲーム。現在は内容をにつめている様子。特に動きはなし。期待して待とう。

ビクターエンタテインメント

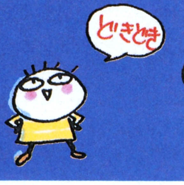
アルシャーク
パソコンから移植された大人気ＲＰＧ。現在オープニングデモやシステムを開発中。制作はいたって順調。楽しみだ。

とらべらーず
ビクターオリジナルのＲＰＧ。シナリオは完成。プログラムも半分近く出来ているようだ。力が入っているので期待。

ルイン
こちらもオリジナル。近未来ＲＰＧ。ＡＩシステムの導入や光の加減などこれまでに無い細かな演出が魅力。制作は順調。

シュールドウエーブ

PCココロン
手作りキャラが特徴のＡＣＧ。ゲーム中のビジュアルはほとんど完成、現在調整を行っているところ。夏には君の手元に。





タイトー

芸者ウオーリアーズ
タイトー名作、忍者ウォーリアーズのパロディ版ＡＣＧ。現在内容の再調整を、行なっているのでもうすこし待っててね。





ハドソン

超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー
昆虫族の新ヒーローが活躍するＡ・ＲＰＧ。発売は夏から秋に延びてしまったが、おおむね順調。ニックウッド氏の音楽に注目。

マイト アンド マジックⅢ
パソコン版で人気が高かった、３Ｄファンタジ－ＲＰＧ。開発は順調。近いうちに、詳しい情報を紹介できるよ。

ロードス島戦記2
超人気ＲＰＧ第２弾。制作は始まったばかりだが、パソコン版と比べ内容に大幅変更あり。夏に新情報を公開するぞ。

レーザーソフト

コズミック・ファンタジー4
シリーズ最終作(？)がウワサされるコズミック４。企画も順調に進んでいて、本誌でお伝えできるのも近いかも？

マイクロキャビン

ミスティック・フォーミュラ
キャラが選べるヒロイックなＡＣＧ。開発は最終段階に突入。一応プログラムは出来ているが、もう少し調整が必要みたい。

FRAY
サークの外伝的ゲーム。ＡＣＧ。かわいいフレイに注目が集まっていたが、制作は少し停滞中。もう少し待っててね。

ライトスタッフ

ブルーフォレスト物語
人気ＴＴＲＰＧからのＰＣ化。残念ながら、あまり進展はない。今、原作の伏見氏と綿密な打ち合せが行われているようだ。

ソードマスター
期待のシミュレーションＲＰＧ。開発状況も順調で、４月にはサンプルＲＯＭが、完成する予定。楽しみに待とう。

パック・イン・ビデオ

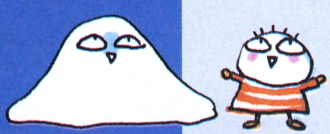
オーロラクエスト
ＦＣソフト「おたくの星座」のＰＣ版、ＲＰＧ。ゲームシステムは出来上り、いまイベントやビジュアルシーンを制作中。

パラディオン
近未来を舞台に繰り広げられる格闘ＳＬＧ。戦闘シーンの思考ルーチンを開発中。ゲーム自体は半分近く出来ている。

メタルエンジェル
少女たちが魅力的に闘う、格闘ＳＬＧ。パラメータの基本チェックは終了。現在バランスの調整と、ビジュアル等の制作中。

マイクロネット

ブラックホールアサルト
格闘ゲームが旬だけど、これはメカのバトルＡＣＧ。内容的にもほとんど出来、近日中にマスターＲＯＭも上がる予定。



アスミック

アンジェラス2
独特の世界観で話題のホラーＡＶＧ。ビジュアルと音楽はもうほとんど出来ているようだ。現在はシナリオを制作中らしい。




ここでひとつお知らせです。「ビクター音楽産業株式会社」の会社名が変わりました。新しい名称は「ビクターエンタテインメント株式会社」です。ソフトを注文する時などお間ちがえなく。それでは、次回も待望のゲーム開発状況を詳しくお知らせするから待っててネ。



PCエンジン

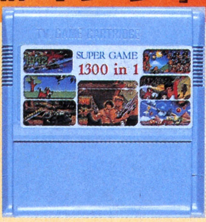
裏ソフト事情 海外版

噂の台湾ゲーム情報をレポート!

台湾のエンターテイメント事情としては、日本コミックの海賊版と並んで、ゲームが有名。日本のハードやソフトが大量に流れ込んでいるのはもちろん、怪しいソフトに怪しいハード、怪しい専門誌まで出ているぞ。

聞いて驚く1300 in 1ソフト!

20 in 1とか、60 in 1とか。ひところ噂になっていたので、聞いたことくらいあるのではないだろうか。そう、1本のソフトに複数のゲームが仕込まれた、台湾特製のファミコンカートリッジのことである。入っているゲームは古いものばかりだし、値段の方もさすがに普通のカートリッジと比べれば安いとは言えないのだが、やっぱりこれはおトク。著作権の曖昧な台湾ならではの超法規ソフトなのである。それだけでも興味深いのに、1300のゲームが1本に、と聞いたら、もう口をポカンと開けることくらいしかできないね。



⬅縦長のカートリッジの中には莫大なゲームが。



⬆見覚えのない題は、9割方が「魂斗羅」のバリエーションだ。

専門誌だってアリアリだ!

ゲームの人気が高ければ、専門誌だって出てくるぞ。しかし、画面写真を見る限り、取り上げているゲームのメッセージは日本語のまま。RPGなんか遊べるんだろうか。人ごとながら心配だ。例えばウィザードリィの記事。アイテムリストは日本の雑誌からコピーしたものだが、その他、専門用語の翻訳リストにはなるほどと納得。しかし、モンスターになると写真を並べてあるだけで、なんのためのリストか全然わからなかったりするぞ。

その他にも、新作情報、裏技コーナーに、クロスレビューまであって、内容はよくわからないが、見たところはなかなかの本格派。しかし、最大の興味は広告に集中する。右の写真に代表される「怪しい機械」が、なんと最初の見返しや裏表紙に堂々と載っているのだ。実際目が離せないぞ、これは。



⬅オリジナルイラストを描き起こしたりはしないので、漠然とした印象。



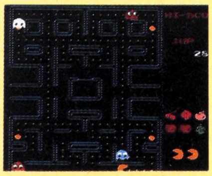
⬆奇妙なディスクシステムが、各種ハードに接続されている様子。怪しい。怪しすぎる。

1300タイトルの内実は……

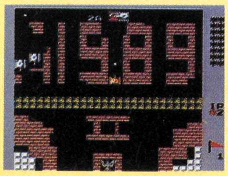
さて、確かに1300タイトルはすさまじい。マリオもある。パックマンもある。しかしその実体はといえば……。ゲームの種類は、せいぜい数十タイトルで、あとはフルパワーアップだの、いきなり最終面だの、そんなんばっか。でも……十分だよな。



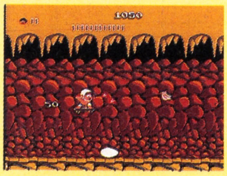
⬅タイトルのないマリオ。いきなり8面から始まるのである。



⬅往年の名作もこうして復活。古いファンにはうれしいね。



⬅タンクバタリアン。なんとこれはオリジナル面なのだ(笑)。



⬅冒険島だ。始めるといきなり最強のパワーアップだぞ。

いつまでも海賊版ばかりではない

ゲームとは密接な関係にあるコミックの世界でも、日本ものは大人気。少年ジャンプの作品がそのまま載っている怪しいコミック誌を見つけたぞ、と思ったら、なんと少年ジャンプと正式に契約を結んでいるとか。だけどよく見れば、オリジナル作品も載っている。できればそっちの方で頑張ってほしいよね。コミックもゲームも、徐々にオリジナルが増えてくるはず。台湾産のとんでもないゲームソフトで遊べる日も遠くないかも知れないぞ。



➡いつまでも海賊版ばかりではない。



⬆おなじみの某有名コミックだ。ちゃんと連載で追っかけてるとか。



あらすじ

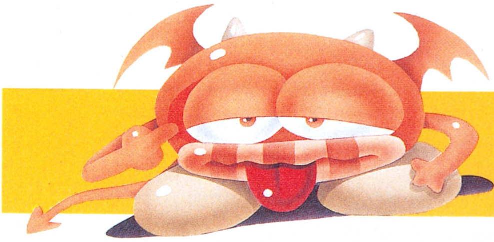
幾多の困難を乗り越え、一行は花見にありつくことができたのだった。心は売っても体は売らない気高い編集者の「全国の『繁盛記』ファンのために」という甘い言葉に、ちょっとだけ心を入れ替えた作者の紡ぎだす、広大な構想の愛の物語は破綻の道を一歩ずつ歩み始めたのだ。



がんばれ、ロムロムともう一人の……、世界征服の野望を打ち砕け。ベロリンの壁は……、いやすまん。

おたよりのあて先 〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㈱PCエンジン編集部『繁盛記』係

次号に続く



PC移植希望

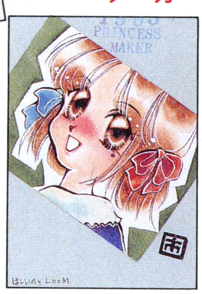
人気ぶっちぎり 3×3 EYES

こんちゃ。それじゃ、ランキングをみてみよう。トップを飾るのは『3×3』です。これで3ヶ月連続だよ、すごいね。2位の『プリメ』も人気を上げてきて、首位の座を狙える位置につけてきました。ワク²。上位で面白いのは『FFⅣ』と『FFⅤ』とが入れ替わりでBest5に入っていることです。さて来月はどうなるやら…。



1位 3×3 EYES

⬅神奈川県／水無月葵さん 本当に12歳なの？



2位 プリンセスメーカー

⬆京都府／市川最生さん 泣きボクロがポイント。



3位 餓狼伝説2

⬆広島県／伊藤大介くん 舞はオッパイぷるるんにつきる。(笑)

移植人気投票結果──〈3月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1	1608	3×3 EYES	メガCD
2	⬆3	935	プリンセスメーカー	パソコン
3	2⬇	682	餓狼伝説 2	アーケード
4	⬆6	601	ファイナルファンタジーⅤ	スーファミ
5	5	554	ぽっぷるメイル	パソコン
6	⬆10	529	ストリートファイターⅡ'ターボ	アーケード
7	⬆8	489	フォーチュンクエスト	パソコン
8	⬆19	432	ロマンシング サ・ガ	スーファミ
9	⬇7	391	エメラルドドラゴン	パソコン
10	初	323	ぷよぷよ	メガドラ
11	⬇4	300	ファイナルファンタジーⅣ	スーファミ
12	⬆37	257	ジャストブリード	ファミコン
13	⬆16	221	アルスラーン戦記	メガCD
14	⬆24	202	ファイアーエムブレム	ファミコン
15	⬆32	168	餓狼伝説	アーケード
16	初	133	ああっ女神さまっ	パソコン
17	⬇9	97	ドラゴンクエストⅤ	スーファミ
18	⬇12	75	ドラゴンクエスト	ファミコン
19	⬇14	49	ブランディッシュ	パソコン
20	⬇10	36	龍虎の拳	アーケード

歴代Best20

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	32101	ドラゴンクエスト	11	5179	ドラゴンボールZ
2	21872	エメラルドドラゴン	12	5164	三國志
3	19722	ファイナルファンタジー	13	4653	エリア88
4	18932	ストリートファイターⅡ	14	4502	信長の野望(全国版)
5	16662	ファイナルファイト	15	4257	ファイアーエムブレム
6	12902	テトリス	16	4196	三國志Ⅱ
7	11298	プリンセスメーカー	17	3701	フェリオス
8	9738	3×3 EYES	18	3676	グラディウスⅢ
9	6334	SDガンダム	19	3321	ドカベン
10	6326	魍魎戦記 摩陀羅	20	3308	ファイナルファンタジーⅣ

今回の初登場ソフトは『ぷよぷよ』と『ああっ女神さまっ』です。もうみんな『ぷよぷよ』は知ってるよねー。『ああっ女神さまっ』はコミックからゲーム化され、パソコン版はAVG。グラフィックは折り紙付のデキだぞ。早く移植してほしーい！



4位 ファイナルファンタジーⅤ

⬆岩手県／胡弓さん 後ろの娘はファリスかな。



5位 ぽっぷるメイル

⬆大阪府／音穂駝さん オモテのイラストもよい。



注目ソフト 10位 ぷよぷよ

⬆大阪府／那倉公美さん あのやったなって声が…



『ストⅡ』の次はどんなゲームが移植されるかな。たぶん人気の高いあれとかソレだね。そうそう、秘密事項なのだがあの移植もじつは決まっている…。

今月の当選者は愛知県／澤田佳代さん　京都府／那須芳彦くん　石川県／久津礼雅晴くん　群馬県／滝田祥子さん　茨城県／松沢光宏くん



⬆大阪府／堂田探さん
そういえば売ってないー。



⬆愛知県／ZAKIさん
育ては龍はいつも黒龍に。



⬆広島県／服部まこさん
さわやかな透明感がヨイ。



⬆長野県／錬・たまみぎ剣士さん　このノリっ、今の(勝)PCにはこのノリが必要なのだー。

今月のNo.1イラスト



埼玉県／神谷英子さん
このシリーズ好きなんだよね。今度『オルゴール』は移植されたぞ。VOL.5はいつなのかなー、期待大。

読者の大声

●日本ファルコムさん『ぽっぷるメイル』を移植してください。絶対100万本売れます。
新潟県／金子真也くん

●『銀英伝』どうした〜。いっこうに20位以内に入らないではないか。頼むから移植してくれい。
茨城県／渡辺秀幸くん

●皆さん！『DQⅡ』の感動を忘れていませんか？ⅠもⅡも忘れがちなので…ぜひ移植を!!
茨城県／岩野真希さん

●やる気があれば作れるぞ！『エメラルドドラゴン』
埼玉県／九龍くん
4月号ではゴメンネ。(編)

●『餓狼2』の動きのよさがなんともいえない。十兵衛がなんともはや。1よりすごく良くなっている所がいい。東京都／外舘学くん



⬆神奈川県／魅冬さん　十数枚のパワーはきっと実をむすぶぞ！



⬆宮城県／綴喜終さん　アイシャの人気は高いっす。かわいーっす。



⬆佐賀県／魔王の森さん　欲しいぞ。やっぱりH度は低めなんだろうな。



⬆東京都／高橋一樹さん　そのうちきっと約束をはたすからね。



⬆神奈川県／ねあのさん　あとちょっとで、ドーラのムネがあぁっ。



⬆熊本県／島津弥七さん　今度一緒にFFⅤプレイしません？



⬆大阪府／藤森雪彦さん
マダラよむなら(勝)SFC。



⬆福井県／みなとさん
やっぱりRPG+RLG。



⬆三重県／坂部新人くん　てりーふぁんくをしってるとは……。



⬆東京都／ルーノさん　やたっ、ルーノさんが帰ってきた！　もうどこにもいかないでっ！



⬆神奈川県／石田一起くん　お金の力でクリアっ。

ゲーム人生一代記〈其ノ2〉『バルーンファイト』

はたして今のPC読者がこのゲームを知ってるかと言うと、半数の人が知らないと答えるだろう。このゲームの面白さは、モードCの『バルーントリップ』に蓄積されている。文字どおりこのモードは風船をうまく操って、電流を避けつつ次々割っていくものだ。やってみると判るが微妙な指さばきが要求され、ヘタなSTGをやるよりいい練習になる。みんなもダマされたと思ってやってみな。ゲームがうまくなるハズだから。(魔)

■おたより募集中!!

『オレは今、熱血している！』というハガキをくれ！　イラストは大歓迎!!　移植希望ソフト3本と欲しいソフト1本をハガキに書いてポストにゴーだ。

〒162 東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル (勝)PCエンジン編集部
『PC移植市況月報』係



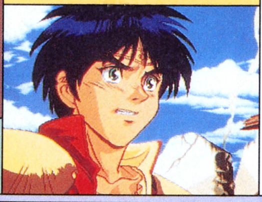
SOFT 'HIT' CHART

4/2付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータ、読者アンケートの結果をもとに、編集部が独自に作成したものです。

売上げベスト10

1 初 688点

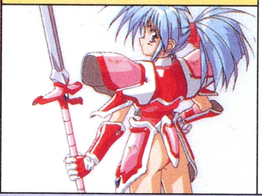


天使の詩Ⅱ ―堕天使の選択―

初登場でいきなりNo.1に輝いたのがこの『天使の詩Ⅱ―堕天使の選択―』。前作も大好評だっただけにランクインは当り前だとおもってたけど、いきなり1位に輝くなんて……。だけど、登場人物が魅力的な作品だけに当然だったかしら？

●RIOT●￥7,800●3月26日●RPG・SCD

2 初 680点



フォーセットアムール

そして、天使の詩Ⅱを僅か8点差で追いかけてるのが、この美少女／　コルクが活躍するアクションゲーム『フォーセットアムール』。二節棍なんて扱いにくそうな武器をあんなに華麗に振り回しちゃうなんて凄い技量の持ち主なんでしょうね。

●ナグザット●￥7,200●3月26日●ACG・SCD

3 初 612点

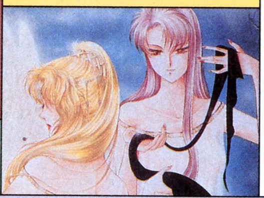


トップをねらえ！ Gun Buster Vol.2

今日も元気なタカヤが再び登場。OAV見た人も残念だけど見れなかった人も充分楽しめる内容になってるの。編集部の一部の人が野球拳に燃えちゃってるけど、最後の1勝が出来ないんだって。必勝法知ってる人、編集部まで御一報を／だそうです。

●リバーヒルソフト●￥7,200●3月26日●DC・SCD

4 初 544点

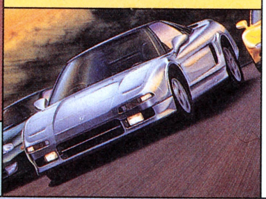


CALⅡ

パソコンで大人気だったのはみんなしってるわよね。思ったより内容のエッチさは、だいぶなくなっちゃったけど、逆にシナリオと演出に力がはいってるの。1度行ったところにもう1度行ってみるのも美香ちゃんを助ける近道よ。

●NECアベニュー●￥7,800●3月31日●AVG・SCD

5 初 527点



ゼロヨンチャンプⅡ

たった400mの直線にすべてのテクニックとマシーンのパワーをぶつけるゼロヨン。相手のマシーンをバックミラーから追い払って、先にゴールインしたときは本当に気持ちいいわよね／テクニックが同じ位の人と対戦するとさらに白熱しちゃう。

●メディアリング●￥7,800●3月5日●SPG・SCD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル・メディア
6	初	474	ムーンライトレディ	NEC HE	￥6,800 3月26日	A・RPG SCD
7	初	357	ラプラスの魔	ヒューマン	￥7,500 3月30日	RPG SCD
8	初	306	ダンジョンエクスプローラーⅡ	ハドソン	￥6,800 3月26日	RPG SCD
9	初	225	CDバトル ～光の勇者たち～	キングレコード	￥6,300 3月19日	ETC SCD
10	▲14	214	ボンバーマン'93	ハドソン	￥6,500 平成4年12月1日	ACG 4M・Hu

ランキング大移動！１ソフト以外3月発売新作ソフトが上位独占！

3月は新作ソフトの当り月だったみたいね。今回10位にランクインした『ボンバーマン'93』以外は、すべて新作ソフト。上位の5本が、すべて違ったジャンルっていうのも面白いわね。

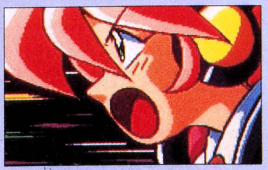
今月から集計の方法がちょっと変わっちゃったから先月と比べて上位の点数が低くて、下位の点数が高くみえるけど、いままでよりもかなり、しっかり正確な値になってるから安心してね。

●調査協力店　ヤマギワ株式会社（臼田様）　ヨドバシカメラ西口大ガード店（相馬様）　トキワ無線（堀江様）　メッセサンオー（志村様）

発売中人気ソフトベスト10

天外魔境Ⅱ、イースⅠ・Ⅱは今月も安泰。

『天外魔境II』が首位をがっちりキープ、そして6位までをすべてハドソンのソフトが占めちゃってるの。3月の新作では大人気の『ゼロヨンチャンプII』と『ムーンライトレディ』がランクイン。



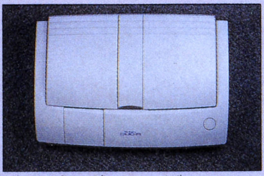
⬆9位の『ムーンライトレディ』

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル
1	1	290	天外魔境Ⅱ	ハドソン	RPG
2	2	206	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	A・RPG
3	▲6	192	ボンバーマン'93	ハドソン	ACG
4	▲5	188	ロードス島戦記	ハドソン	RPG
5	4▼	165	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン	RPG
6	▲7	100	銀河お嬢様伝説ユナ	ハドソン	DC
7	初	82	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	SPG
8	▲17	68	ドラゴンナイトⅡ	NECアベニュー	RPG
9	初	55	ムーンライトレディ	NEC HE	A・RPG
10	9▼	41	コズミックファンタジー3	レーザーソフト	RPG

ディスカウント情報

ディスカウント情報にハードを！

今月はヨドバシカメラ西口大ガード店の相馬さんに紹介してもらったおもいっきり安いソフトと3月の新作をメッセサンオーさんから。そして気になるDuoとDuo-Rの値段も特別に載せるわね。



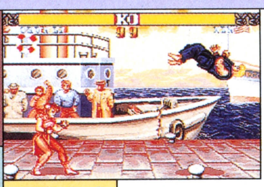
⬆2400円の差をどう考えるかね。

ソフト名		価格	割引率
ゲンジ通信あげだま	(ヨ)	¥500	8.8割引
メタモジュピター	(ヨ)	¥2,500	6.4割引
ウィザードリィⅤ	(ヨ)	¥1,980	7.4割引
天使の詩Ⅱ	(メ)	¥4,980	3.7割引
CALⅡ	(メ)	¥5,600	2.8割引
ダンジョンエクスプローラーⅡ	(メ)	¥4,680	3.2割引
ムーンライトレディ	(メ)	¥5,100	2.5割引
フォーセットアムール	(メ)	¥5,450	2.9割引
Duo	(ヨ)	¥32,900	4.5割引
Duo-R	(ヨ)	¥30,500	2.4割引

⬆(ヨ)ヨドバシカメラ西口ガード店、(メ)メッセサンオー

発売前人気ベスト10

1 初 **550点**



ストリートファイターⅡ'

ついに念願かなってPC移植、力のバイソン、華麗なバルログ、復讐のサガット、まさに圧倒的な強さを誇るベガ。どれを使おうか今からまよっちゃう。

●NEC・HE●¥9,800● 6月12日発売予定●ACG・20MHu

2 前回1▼ **467点**

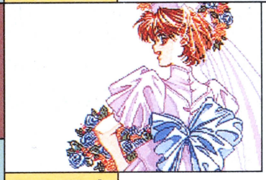


天外魔境 風雲カブキ伝

1位の座をあけ渡したとはいえ人気は充分、これからが勝負よ天外ファンのみなさん。RPGの中では不動のNo.1なんだから！ ね？ カブキさん。

●ハドソン●¥7,800●7月10日●RPG・SCD

3 ▲前回4 **316点**



卒業 〜グラデュエーション〜

あぁ！中本さん、3日ぶっ続けでディスコに通って疲労で倒れるのはやめてぇ。ノイローゼで家出した志村さん、先生は怒ってないから帰ってきて、お願い！

●NECアベニュー●¥7,800●夏発売予定●SLG・SCD

4 前回3▼ **302点**

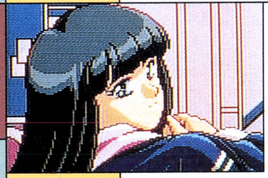


イースⅣ

ついに、秘密のベールを脱いだ『イースIV』本誌の巻頭特集でみてくれたと思うけど、みんなの期待通りだったかな？ ㊙の『イースIV』の特集はまだ続くわよ。

●ハドソン●価格未定●12月発売予定●A・RPG・SCD

5 ▲前回18 **247点**



サイレントメビウス

角川書店の同名コミックのゲーム、魅力的な女性がたくさん登場するけど、あなたのお気に入りは誰ですか？ あたしはラリーさんが大好きです。

●角川書店●価格未定●発売日未定●RPG・SCD

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格・発売日	ジャンル メディア
6	2▼	233	モンスターメーカー	NECアベニュー	価格未定 発売日未定	RPG SCD
7	▲8	206	ラングリッサー	メサイヤ	価格未定 8月予定	SLG SCD
8	7▼	192	ロードス島戦記2	ハドソン	価格未定 発売日未定	RPG SCD
9	5▼	190	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	価格未定 発売日未定	RPG SCD
10	初	177	天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定 発売日未定	ACG SCD

大人気!!格闘アクションゲーム ストリートファイターⅡ'発表!!

今月、初登場の『STFII』が予想通りのトップ。そして同じく初登場『天地を喰らう』が10位に。両作品ともアーケードで人気があった作品だっただけに、ランクインは当然だったかな。これから人気がさらに出そうな『卒業』や、『ラングリッサー』がどこまで順位を上げるか楽しみだね。今回は、ランキング外だったけれど『AIII』にも期待大。

ゴールデンウィークはこのゲームで決まりっ！と言うことで

新作ゲームダー



	① アトラス 雀偵物語3 セイバーエンジェル	② ビクターエンタテインメント TVスポーツ アイスホッケー	③ ビクターエンタテインメント TVスポーツ バスケットボール	④ ニチブツ Jリーグ グレイテストイレブン	⑤ ハドソン クイズキャラバン カルトQ	★=Best ◎=Better ○=Good 今月のコメント
怒とうの百烈連射 糸井(エディ)賢一	○		○		◎	友達が来たときに最適の⑤枠がいいよ。問題があまり重複しないのも、オススメ理由のひとつかな。
RPGオタク 大脇雅和	◎		○			今回もＲＰＧがなくちょっとさみしい。でも①枠は楽しめた。前作のファンならまあ買いじゃないかな。
Hゲーム大好き編集長 小泉俊昭	◎			◎	○	①枠は麻雀を知らなくても、あのノリだけで充分おかしい。もう少しでＪリーグ開幕！ってことで④枠。
倒さくのキン肉大好き娘 斎藤亜弓		○	◎			きゃい～ん。今月はなんといっても③枠がオススメよん。５人そろえばイカした気分で楽しめるわ！
おこずかい3000円少年 中島正人						今月もこずかい3000円のボクにはちょっと手が出ない！ でも強いて言うなら④枠かな。以上です。
口の悪さは天下一のSLGマニア 萩野谷貴史				○	◎	接待用ということで、とりあえず⑤枠を抑えておくのがいいと思う。あと対戦相手に困らなければ④枠。
さすらいのアーケード玉砕野郎 浜野一成	★			◎		久々にアツくしてくれた、④枠は買い。①枠は２人打ちが悲しいけど、女の子がカワイイから許せる。
このゲームに一言！	設定の荒唐無稽さが気にならなければ、それなりに遊べる(萩)	乱闘シーンが楽しめる(笑)のは○。操作が簡単なのもいい(浜)	時々自分を見失うけど、ゴール下の攻防はなかなかだわ(斎)	オーソドックスに作られているので、対戦で遊ぶにはいい(大)	同名のテレビ番組が終ってしまったのが残念な人におススメ(糸)	ＮＢＡの人気や、Ｊリーグの開幕をうけて、スポーツゲームが花盛り。どれも個性的だけど、みんなはグッとくるタイトルがあったかな？ スポーツ以外でも今月はやや毛色の変わった麻雀やクイズがあるので注目。しかし、久々にＲＰＧのない月だな。

出走ゲーム一覧

さあ大型連休突入だ。みんなの予定はどうなっているかな。編集部は休日進行で予定など、シオシオのパだぞ(涙)。そんな編集者の涙声を参考にしてね。

みんなそろそろ新しいクラス、職場に慣れたかな？ 1人や2人はかわいい娘を見つけた？見つけたなら、GWを利用してイッキに親密になるチャンスだぞ。いいか、あせりは禁物だからな。おちついていけ！ …ううっ彼女欲しい。



雀偵物語3～セイバーエンジェル～

アトラス／発売中／7800円

ファン待望の、雀偵シリーズ第3弾。3人の美少女たちが地球の平和を守るため、麻雀の勝負に挑む。



TVスポーツ・バスケットボール

ビクターエンタテインメント／発売中／7200円

5人同時プレイが可能の、バスケットボール。移動シーンを簡略化し、リング下の興奮を再現している。



TVスポーツ・アイスホッケー

ビクターエンタテインメント／発売中／7200円

TVスポーツシリーズのホッケーゲーム。ゴールシーンはビッグ画面になって、テレビ画面一杯の迫力。



Jリーググレイテストイレブン

ニチブツ／5月14日発売／7400円

Jリーグ公式認定ソフト。選手が実名で登場し、フォーメーションも多彩。4人まで同時プレイが可能。



クイズキャラバンカルトQ

ハドソン／5月28日発売／6500円

同名のテレビ番組みをゲーム化。ジャンルも数多く用意。クイズファン必見の、超カルト問題も多数出題。

今月のコメント

ビー

Time Schedule

タイムスケジュール

㉂消費税込み（無印は消費税含まず）
H／Huカード　C／CDロム
SG／スーパーグラフィックス　SCD／スーパーCDロム

AVG：アドベンチャー
SLG：シミュレーション
TBG：テーブルゲーム
A・RPG：アクションロールプレイング
STG：シューティング
A・PZG：アクションパズルゲーム
ACG：アクション
RPG：ロールプレイング
DC：デジタルコミック
SPG：スポーツゲーム
PZG：パズルゲーム
ETC：その他

発売日	ゲームタイトル	メーカー	形態	価格	ジャンル	開発状況
5/14㊎	Jリーググレイテストイレブン	ニチブツ	H	¥7,400	SPG	100%
5/28㊎	クイズキャラバンカルトQ	ハドソン	両対応	¥5,800	ETC	100%
5/28㊎	シャーロックホームズの探偵講座II	ビクターエンタテインメント	C	¥8,200	AVG	100%
6/11㊎	A列車で行こうIII	アートディンク	SCD	¥9,800	SLG	100%
6/25㊎	パワーテニス	ハドソン	H	¥6,500	SPG	100%
6/12㈯	ストリートファイターIIダッシュ	NEC HE	H	¥9,800	ACG	90%
6月下旬	GALAXY刑事GAYVAN	インテック	SCD	¥7,800	ACG	90%
6月下旬	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	SCD	価格未定	RPG	?%
6月予定	アンジェラス2～ホーリーナイト～	アスミック	SCD	価格未定	AVG	40%
6月予定	ダウンタウン熱血物語	サグザット	SCD	価格未定	ACG	?%
6月予定	PCココロン	シュールドウェーブ	C	¥7,900	ACG	80%
7/10㈯	天外魔境　風雲カブキ伝	ハドソン	SCD	¥7,800	RPG	80%
7/16㊎	1552　天下大乱	アスク講談社	SCD	¥8,500	SLG	?%
7/23㊎	CD電人 ロカビリー天国	ハドソン	SCD	¥6,800	STG	50%
7/30㊎	三國志III	光栄	SCD	価格未定	SLG	30%
7月下旬	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	アミューズ	SCD	¥6,800	ETC	?%
7月下旬	ミスティック・フォーミュラ	マイクロキャビン	SCD	¥7,800	ACG	70%
7月予定	伊賀忍伝・凱王	ニチブツ	H	¥7,200	ACG	60%
7月予定	Orgol（オルゴール）	データウエスト	SCD	価格未定	AVG	?%
7月予定	チャンピオンシップラリー	インテック	SCD	価格未定	SPG	85%
7月予定	ブラックホール・アサルト	マイクロネット	SCD	¥6,800	ACG	80%
8月予定	ラングリッサー 光輝の末裔	メサイヤ	SCD	価格未定	SLG	?%
9月予定	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	SCD	価格未定	A・RPG	45%
9月予定	マジクール	NEC HE	SCD	価格未定	A・RPG	75%
10月予定	麻雀レモンエンジェル	ホームデータ	SCD	価格未定	TBG	?%
12月予定	イースIV	ハドソン	SCD	価格未定	A・RPG	30%
春/予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	C	¥7,600	ACG	95%
夏/予定	ソードマスター（仮）	ライトスタッフ	SCD	価格未定	SLG	40%
夏/予定	卒業　グラデュエーション	NECアベニュー	SCD	¥7,800	SLG	90%
夏/予定	天地を喰らう	NECアベニュー	SCD	価格未定	ACG	30%
夏/予定	麻雀オンサビーチ	NECアベニュー	SCD	価格未定	TBG	60%
夏/予定	モンスターメーカー　闇の竜騎士	NECアベニュー	SCD	価格未定	RPG	95%

総評

今回はスポーツゲームの当り月。趣味に合わせて考えよう！

何しろ今月チェックしたタイトルの6割がスポーツゲーム。ジャンルはそれぞれ違うけど、多人数で遊べるのが編集部員には受けていたようだ。スポーツゲームではないけど、対戦が出来る『カルトQ』にも人気が集まっているのがその証拠。やはりコンピュータと遊ぶより、人間同士仲良く遊ぶ方が面白いもんね。対戦ではないけれど安定した人気を誇る『雀偵物語』シリーズも注目かな？

■発売日未定のソフト

ゲームタイトル	メーカー	形態	ジャンル	開発状況
蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	SCD	SLG	20%
アルガノス	インテック	SCD	A・RPG	45%
ウィザードリィI・II	ナグザット	SCD	RPG	70%
ウィザードリィIII・IV	ナグザット	SCD	PRG	5%
オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS	パック・イン・ビデオ	SCD	RPG	40%
風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	SCD	A・RPG	?%
機動警察パトレイバー グリフォン篇	リバーヒルソフト	SCD	DC	70%
ギャラクシーフォースII	NECアベニュー	未定	STG	0%
芸者ウォーリアーズ	タイトー	C	ACG	10%
コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～	レーザーソフト	SCD	RPG	10%
サイレントメビウス	角川書店	SCD	RPG	?%
シルフィア	トンキンハウス	SCD	STG	0%
真・女神転生	アトラス	SCD	RPG	10%
スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	STG	90%
ストライダー飛竜	NECアベニュー	未定	ACG	30%
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG	95%
超英雄伝説ダイナステックヒーロー	ハドソン	SCD	A・RPG	80%
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	H	STG	?%
誕生 Debut	NECアベニュー	SCD	SLG	0%
断層都市ストレイロード	I.G.S	SCD	RPG	45%
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACG	80%
ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	SCD	ACG	80%
とらべらーず／～伝説をぶっとばせ～	ビクターエンタテインメント	SCD	RPG	45%
21エモン～めざせ／ ホテル王～	NEC HE	H	TBG	10%
パラディオン	パック・イン・ビデオ	SCD	SLG	40%
FRAY～Xak外伝（仮）	マイクロキャビン	SCD	SLG	50%
ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	SCD	RPG	0%
ヘルファイアー	NECアベニュー	H	STG	100%
ホームデータの囲碁（仮）	ホームデータ	H	TBG	5%
ホッパーキャット	NEC HE	H	ACG	10%
マイト アンド マジックIII	ハドソン	SCD	RPG	50%
メタルエンジェル	パック・イン・ビデオ	SCD	SLG	70%
もってけたまご（仮）	ナグザット	SCD	ACG	?%
YAWARA／2	ソフィックス	SCD	DC	?%
幽☆遊☆白書	バンプレスト	SCD	未定	0%
ルイン	ビクターエンタテインメント	SCD	A・RPG	45%
ロードス島戦記2	ハドソン	SCD	RPG	10%
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	SCD	DC	0%

次号予告

マルカツ
㊖PCエンジン

7月号は
5月29日(土)発売!

今回のイースⅣとストⅡダッシュの特集はいかがでした？　㊖PCでは、みんなの気になるソフトをガンガン紹介するからお楽しみにね！
さて、来号は㊙の大特集と㊙の大別冊ふろくだ！　えっ、内容は？
それはまだひみつだよ〜ん！



コンプファミリー
テレホンネット

●横浜
045(541)0000
●大阪
06(700)5599
●高松
0878(33)6700

他では聴けない特ダネいっぱい！
4/20〜5/5まで、イース最新情報
5/6〜5/19まで、アルスラーン戦記CD情報

おたよりのあて先

〒162 東京都新宿区
新小川町1-14NAOビル
㊖PCエンジン「OO」係

発行人／井川　浩
編集人／中西千明
編集長／小泉俊昭　発行所／角川書店
住所／〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-5228-1741(販売部)03-3817-8523(広告部)03-3817-8425
印刷所／凸版印刷

Editor's Note

来期F1レギュレーションはシャーシハイテク化に制限を加えるようだ。「これでホンダがF1に完全ワークス体制で復活する」なんてファンの期待通りにはいかないかな？
(K)

ストⅡダッシュは良いゲームだ。使用キャラはケン！　飛びこみからの連続攻撃がなんといっても魅力だ！　PC版にも完全に移植されてるぞ！　もう1本勝負だぁ〜昇龍拳。
(濱)

夏休みに（夏休みがとれればの話だが…）北海道に遊びに行く予定だ(あくまで予定)。ここらでひとつ命の洗濯をしておかないと、変になりそうなので…(もう充分変だって！)
(萩)

今、パソコンでゲームを作っている。しかし、難しい。3DダンジョンのRPGは、色々と処理方法を考えるの大変…。ソフトハウスの人たちは、毎日こんな苦労してるのかな?
(ゲートキーパー)

最近、視力がいきなりガタ落ち。2ヶ月前までは1.5あった視力が、今じゃ0.8… しゃれになってないざます!!　少しゲームを控えたいんだけど、これぱっかりは…　ねぇ。
(エドモンド糸井)

やっとの思いでBOOWYコンプリートを購入。前回のバージョンは予約してたのに、買えずクヤシイ思いをした。今聴いてもなんら遜色のない、BOOWYサウンドに感涙!!
(魔朱羅★中ちゃん)

一度ナマで見て以来、すっかりプロレスファンになってしまいました。私は全日がお気に入り。川田ファイト!!　しかし、鶴田はいつになったら退院するのかなぁ。オー!!
(さいとう　ケロ子)

昨日、読売ヴェルディのお膝元、川崎市多摩区にお引越し、部屋の名前をザンギの稽古部屋と大家に内緒で勝手に命名、電話回線がまだないのでパソ通出来ないのが寂しい。
(ザンギ澁谷)

STAFF

Editor in Chief	小泉俊昭
Art Director	石井敏昭
Managing Editor	浜野一成
Editor	萩野谷貴史／大脇雅和／糸井賢一／羽根正人／羽村明仁 加藤一
Writers	冒険企画局／近藤功司／中川祐介／富永民紀／松田耕作 鈴木孝政／長谷川雅広／フリード／瑞原螢／東亨／沢田大 虎井安夫／中村義一／斎藤中雄／志岐拓磨 バックスペース／椿浩和／ウルトラ／サマープロジェクト 増田景子／図師誠／澤見隆之／福島愛子／高橋秀樹 高橋和広／斉藤聖子／村上幸治／ダーウインプロダクト 菊池武史／高平鳴海
Photographers	森山成雄
Designers	ワンバイバンステイション／マグラーデザインスタジオ 三上淳子／大野勝久／浜田結子／フリード／長田みぽ ウオーリーはじめ／エストール／松田拓／福山善之 オフサイド／北野玲 プシュット・デザイン室／アピア：2／中村隆郎／道園重成 ブラフマン／佐藤靖夫／神田宗一郎／大原正巳
Assistants	山本薫／中島正人／斉藤亜弓／澁谷礼
Editorial office	株式会社マイクロデザイン

1993年6月1日
特別定価520円（本体505円）
雑誌コード 13575-6

※次号の予定内容が一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。

SUPER CD-ROM² SYSTEM

Dear まみchan

これっ、授業中に寝るんでない！

起っきろ〜!! …どお、目、覚めた？

あのさっ、このあいだ工事してたお店、 HOKA HOKA

お好み焼き専門店になるんだって しかも

先着100名様まで1枚100円 なんだって！

どっひゃーだよね 行くしかないよねっ！

でね、どっひゃーな話をもうひ・と・つ

あの「卒業」が、遅れもせずにこの夏ちゃんと

発売されるんだって！ねだんは7800yen

卒業 Graduation グラデュエーション

どっひゃーだよね

買うしかないよねっ！

From 美夏ぽん

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本2-4-1
マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス044(853)5560



月刊マル勝PCエンジン 1993 6月号
1993年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻第9号通巻59号
発行所 角川書店
発行人・井川 浩 編集人・中西千明 編集長・小泉俊昭
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(5228)1741
特別定価520円(本体505円)
T1013575060521

凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード 13575-6